+ PROMOÇÃO + PLAYSTATION 2 !!!

SUPER GAMEPOWER

www.sgponline.com.br

DETONADOS:

- Metroid Prime 2: Echoes
- Viewtiful Joe 2

Dicas que não acabam mais!
10 páginas com os truques dos melhores games da temporada

JOGOS COM ADRENALINA!

- GoldenEye: Rogue Agent
- Rumble Roses
- Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords
- CSI: Crime Scene Investigation
- Rockman Exe 5: Team of Blues
- Dragon Ball: Advance Adventure

EDITORA OPTION
Nº 119
R$ 6,90
POOL editora
ISSN 0104-611X

O primeiro arrasa-quarteirão de 2005!

Resident Evil 4

Verão Irresistível

XBox XBox XBox XBox XBox XBox XBox XBox XBox XBox XBox XBox XBox XBo

Golden Eye Rogue Agent

Ghost Recoon 2

Horto De

Fable

Halo 2

Def Jam Fight for NY

PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2

redibles

Grand Theft Auto San Andreas

Midnight Club 3 Dub Edition

Ratchet & Clank Up Your Arsenal

Need For Speed 2

SpongeBob Squarepants The Movie

GameCube GameCube GameCube GameCube GameCube GameCube GameCu

Kart Dash

Prince of Persia Warrior Withing

The Lord of the Rings The Third Age

Donkey Konga

Paper Mario The Thousand Year Door

dvance GameBoy Advance GameBoy Advance GameBoy Advance GameBoy Advan

émon LeafGreen

Kingdom Hearts Chain of Memories

Tok 2 The Staff of Dreams

Pokemon FireRed

Nintendo DS Nintendo DS Nintendo DS Nintendo DS Nintendo DS

Ridge Racer DS

Spider Man DS

Super Mario DS

SS GAMES
Vd. Sta Ifigênia, N 70
tel.: (11) 3328-6801 /02/03
A 50 m.do Metrô São Bento
www.ssgames.com.br
XBox
Star Wars Knights II The Sith Lords
Playboy The Mansion
Doom 3
Dead Or Alive Extreme Beach Volleyball
Dance Dance Revolution Ultramix 2
PS2
Star Wars Battlefront
Metal Gear Solid 3 Snake Eater
Call of Dutty Finest Hour
Rumble Roses
Leisure Suit Larry - Magna Cum Laude
GameCube
Metroid Prime 2 Echoes
Tony Hawk's Underground 2
Mario Party 6
Resident Evil 4
WWE Day of Reckoning
GameBoy Advance
Donkey Kong Country 2
The Incredibles
Power Rangers Dino Thunder
Tony Hawk's Underground
Nintendo DS
The Urbs Sins in the City
Rayman DS
Feel the Magic XY XX
NaçãoDesign

Sumário

PC

Nemesis Strike 20
Splinter Cell: Chaos Theory 21
Age if Empires III 22
World Racing 2 23
Stolen 23
The Roots 24
The Sims 2 University 24

XBOX

Fight Night Round 2 19
Nemesis Strike 20
Dance Dance Revolution with Mario 20
Splinter Cell: Chaos Theory 21
NBA Street V3 23
World Racing 2 23
Stolen 23
The Roots 24
Goldeneye: Rogue Agent 30
Miami Vice 31
Star Wars Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords 32
CSI: Crime Scene Investigation 33

DETONADOS

Viewtiful Joe 2 46
Metroid Prime 2: Echoes 52

PLAYSTATION 2

Devil May Cry 3: Dante's Awakening 18
Fight Night Round 2 19
Full Spectrum Warrior 19
Dynasty Warriors 5 20
Nemesis Strike 20
Dance Dance Revolution with Mario 20
Winning Eleven 8 Liveware Evolution 21
Haunting Ground 21
Splinter Cell: Chaos Theory 21
Musashi Samurai Legend 22
NBA Street V3 23
World Racing 2 23
Stolen 23
Imashime: Way of the Shinobi 24
Katamari Damacy 2 24
Goldeneye: Rogue Agent 30
Rumble Roses 34

NINTENDO DS

Castlevania 19

PSP

Death Jr 22
Bleach 23

N-GAGE

Splinter Cell: Chaos Theory 21

FLASHBACK

Gran Turismo 40

GAME CUBE

Fight Night Round 2 19
Dance Dance Revolution with Mario 20
Splinter Cell: Chaos Theory 21
NBA Street V3 23
Resident Evil 4 26
Goldeneye: Rogue Agent 30

GAME BOY ADVANCE

Ace Combat Advance 20
Beet the Vandel Buster: Busters Road 21
Rockman Exe 5: Team of Blues 35
Dragon Ball: Advance Adventure 35

DICAS

PlayStation 2
Prince of Persia: Warrior Within 36
The Lord of the Rings: The Third Age 36
Spyro: A Hero's Tail 36
Call of Duty: Finest Hour 36
Scaler 36
The Incredibles 36
Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus 36
Tak 2: The Dreams 36
The Urbz: Sims in the City 37
Need for Speed Underground 2 37
Sponge Bob Square pants: The Movie 37
GoldenEye: Rogue Agent 38
Godzilla: Save the Earth 38
Outlaw Golf 2 38
Fight Club 38
Backyard Wrestling 2: There Goes the Neighborhood 39
The Bard's Tale 39
Viewtiful Joe 2 39
Alien Hominid 39
Pro Evolution Soccer 4 39
Guilty Gear Isuka 39
Killzone 39
Metal Gear Solid 3: Snake Eater 39
Mega Man X8 40
ATV Offroad Fury 3 40
Ape Escape: Pumped and Primed 40
Dragon Ball Z: Budokai 3 40
Inuyasha: The Secret of the Cursed Mask 41
Grand Theft Auto: San Andreas 42

GameCube
Prince of Persia: Warrior Within 36
The Lord of the Rings: The Third Age 36
Spyro: A Hero's Tail 36
Call of Duty: Finest Hour 36
Scaler 36
The Incredibles 36
Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus 36
Tak 2: The Dreams 36
The Urbz: Sims in the City 37
Need for Speed Underground 2 37
Sponge Bob Square pants: The Movie 37
GoldenEye: Rogue Agent 38
Viewtiful Joe 2 39
Alien Hominid 39
Metroid Prime 2: Echoes 43
Naruto: Gekitou Ninja Taisen 3 43
Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean 43
Mario Party 6 43

XBox
Prince of Persia: Warrior Within 36
The Lord of the Rings: The Third Age 36
Spyro: A Hero's Tail 36
Call of Duty: Finest Hour 36
Scaler 36
The Incredibles 36
Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus 36
Tak 2: The Dreams 36
The Urbz: Sims in the City 37
Need for Speed Underground 2 37
Sponge Bob Square pants: The Movie 37
GoldenEye: Rogue Agent 38
Godzilla: Save the Earth 38
Outlaw Golf 2 38
Fight Club 38
Backyard Wrestling 2: There Goes the Neighborhood 39
The Bard's Tale 39
Ultra Bust-A-Move 43
American Chopper 43
Kingdom Under Fire: The Crusaders 43
MechAssault 2: Lone Wolf 43
Robotech: Invasion 43
Yager 43

Game Boy Advance
The Incredibles 42
Kingdom Hearts: Chain of Memories 42
The Lord of the Rings: The Third Age 42
Need For Speed Underground 2 42
Duel Masters 2: Kaijudo Showdown 42
Sponge Bob Squarepants: The Movie 43
Tron 2.0: Killer App 43
Dragon Ball: Advance Adventure 43
Yu-Gi-Oh! Destiny Board Traveler 43

GameShark

PlayStation 2
Megaman X8 44
Viewtiful Joe 2 44
Prince of Persia: Warrior Within 44
Ace Combat 5: The Unsung War 44
Metal Gear Solid 3: Snake Eater 44

GameCube
Resident Evil 4 44
Metroid Prime 2: Echoes 44

CARTA DO CHEFE

Salve, galera! O ano de 2005 mal começou e já começou um superjogo arrebentando a boca do balão e um sério candidato a jogo do ano. Estamos falando de Resident Evil 4, continuação do clássico e está pirando os donos de GameCube. Quem tem um PlayStation 2 também poderá sentir o poder da quarta versão, mas só no fim do ano. Afinal a Capcom não é boba nem nada. O jogo ficou mais dinâmico e mudou um pouco seu enredo, tirando os zumbis da jogada. Agora o negócio tem um pouco mais de ocultismo. E a Terra do Tio Sam está se preparando para botar as mãos no PSP, que deve sair em março. Mas A Sony já deu uma mostra dos jogos que sairão por lá, e a SGP, claro, mostra tudo em Circuito Aberto. Foi uma época recheada de eventos, aproveitando as férias do pessoal. No SESC rolou uma exposição bacana com jogos brasileiros, além de oficinas, palestras e eventos. Teve um concurso de criação de games numa maratona de 24 horas ininterruptas. O tema foi sobre a malandragem brasileira. Triste coincidência, o cantor Bezerra da Silva, que foi um dos citados na apresentação, morreu recentemente e vai deixar saudades. Como ele já dizia: malandro é malandro, mané é mané! Em Pré-Estréia, as boas novas começam com Castlevania do Nintendo DS. Entre os games, você vai conferir GoldenEye: Rogue Agent, jogo para os consoles de mesa em que o jogador controla um agente do mal. Tem também Rumble Roses, um jogo de luta livre com belas mulheres. Nem preciso dizer que o pessoal, com exceção da Marjô, adorou o jogo. Knights of the Old Republic II, de Xbox, volta com a mesma qualidade que o fez ganhar o jogo do ano em 2003. A seção de dicas também está especial, com dez páginas recheadas de manhas. Pensa que acabou? Nem cheguei nos Detonados. Nesta edição temos Metroid Prime 2: Echoes, de GameCube, um primor de game, cheio de desafios; um osso duro de roer mesmo para os mais experientes. A SGP mostra como chegar ao final com todos os itens e dados de Logbook. O doidão Viewtiful Joe 2 também apronta das suas no PlayStation 2 e no Cube, mostrando que a Capcom está cheio de idéias. Realmente, este é um ótimo começo de ano.

Chefe

Arte no Envelope

Mande sua arte para **SuperGamePower**!
E concorra a 6 meses de assinatura grátis!

PREMIADO

Ulissis Theodoro de Taboão da Serra, SP, leva 6 meses de assinatura pelo seu Homem Morcego.

Lindo, foi o que a Marjô disse do desenho de Themer de Souza Curi Filho de Cuiabá , MT.

Mande sua Arte no Envelope para a redação da *SuperGamePower*
Rua Isabel de Góis nº 8, bl3, cj 93 - Cep 04173-150
Jd. Botucatu - São Paulo - SP

Sergio Rodrigo de Paula se São Paulo, SP caprichou na turma do Yu-Gi-Oh.

O pessoal da redação adorou ver o chefe apertado. Por Assiz Degrossoli Neto de Limeira, SP.

Wallency Steven da Luz de Brasília, DF apavorou com sua banca do além.

O pessoal de Dragon Ball continua em alta, segundo Marcelo Rodriguês de Farias de Itiquira, MT.

Luís F. Amaral de Vila Gomes Cardim , SP se inspirou na Fênix.

RANKING DOS MELHORES

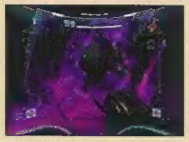
Segundo os críticos da SuperGamePower

1 RESIDENT EVIL 4

Resident Evil praticamente foi reinventado para essa versão e o resultado é surpreendente. Mais orientado à ação, a narrativa densa ganhou dinamismo e prende a atenção do início ao fim.

2 METROID PRIME 2: ECHOES

Apesar de não ter mudado muito em relação ao game anterior, Metroid Prime 2 continua mantendo a alta qualidade. O jogo é bem resolvido, com ótimos gráficos e o desafio é alto.



3 STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS

O RPG do ano de 2003 volta a carga. The Sith Lords, no geral, não supera o antecessor, mas continua sendo um dos melhores do gênero para o console.

4 VIEWTIFUL JOE 2

Joe continua com suas aventuras no mundo dos filmes. Desta vez, ele está acompanhado da namorada, que não bate fraco, não.

5 METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Hideo fecha a trilogia de Metal Gear Solid em um jogo com seqüência impressionantes de ação e história. Até mesmo as cenas de filme são interativas e praticamente fazem parte da parte jogável.

6 GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

A briga de gangues está a todo vapor em San Andreas. Orange Grove, os Ballas, os Vagos, e os Varrios Los Aztecas estão em pé de guerra. Cenários enormes, muita liberdade e nenhuma censura são as armas da Rockstar.

7 RUMBLE ROSES

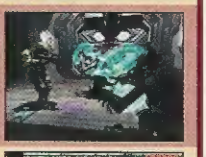
O PlayStation 2 também tem suas gatas no estilo de Dead or Alive. A Konami preparou esse jogo de luta-livre com muita sensualidade para suprir essa carência.

8 PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

A segunda aventura do príncipe nos consoles de nova geração traz um clima mais sombrio e esquema que privilegia as batalhas, deixando o game mais emocionante.

9 HALO 2

Sendo o game mais esperado do ano, Halo 2 mostra o porque de tanta expectativa. Com mais armas e jogabilidade melhorada, o game é bom em Single Player e excelente em Multiplayer.



10 DRAGON BALL: ADVANCE ADVENTURE

Goku aprontava das suas quando era criança. Essas aventuras estão registradas em Advance Adventure, um jogo de ação com plataformas para fã nenhum botar defeito.

SGP NA REDE

Use telefone pela Internet

Com a popularização da banda larga de internet, o telefone via rede mundial, o chamado VoIP (voz sobre IP), ganhou muitos adeptos. Nesse setor, o programa mais famoso é o Skype, que é da empresa Sharman Networks, a mesma que colocou no mundo o famoso Kazaa, programa de troca de arquivos. O melhor dessa tecnologia é que a ligação de Skype para Skype é gratuito, necessitando apenas se cadastrar no site. Há outros programas que funcionam da mesma maneira, como o Firefly e GloPhone. Para usar os programas é necessário ter uma placa de som, um fone de ouvido e um microfone. O ideal é usar um headset, que combina fones e microfones. Além disso, existem aparelhos de telefone USB para usar com esses programas. Esses softwares permitem também ligar para telefones comuns, mas nesse caso o serviço é pago. Na maioria deles, o sistema é o pré-pago via cartão de crédito. A tarifa para os principais países com Estados Unidos e Espanha, pelo SkypeOut, por exemplo, sai por 1,7 centavos de euro, ou seja, 3,6 centavos de real. Vale a pena se usado para ligações de longa distância. Os softwares mencionados possuem correio de voz.

Skype
http://web.skype.com/home.pt.html

Firefly (em inglês)
http://www.freshtel.net/

GloPhone (em inglês)
http://www.glophone.com/

SGP Responde

CLASSIFICADOS

Vendo 17 CDs e um Memory Card de PS2 por R$ 120,00
Tratar com Thiago
Tel.: (0xx11) 3781-4489

Compro Gameshark do Nintendo 64.
Tartar com Rafael
Tel. (0xx11) 5611-1633

Compro Fitas para Gameboy Color e para o GameBoy Advance até R$ 20,00 cada fita. E também compro GBA ou GBC.
Tratar com Tedoy Presley
Tel. (0xx64) 918-6445

Vendo 1 Dreamcast com 23 CDs alternativos e 2 Originais, com 2 controles e VMU na caixa com 1 ano de uso, por R$ 300,00. Vendo também 1 Nintendo 64 com 1 controle, um cartucho de memória, um cartucho de expansão de memória - Perfect Dark imperdível por apenas R$ 150,00.
Tratar com Alexandre
Tel. (0xx21) 3875-6719
Celular (0xx21) 9415-0261

Vendo Volante DreamCast Wheel Original da Sega na caixa, com manual de instruções em português por R$ 150,00 ou troco por Volante Logitech G.T. Force p/ PS2. Tratar com Rodrigo
Tel. (0xx11) 6407-7222 ou (0xx11) 9314-7158

SuperGamePower
Rua Isabel de Góis, 8, Bl.3 Cj. 93
Jd. Botucatu - Cep 04173-150
São Paulo - SP

A edição 114 detonou Silent Hill 4, mas tem uma parte que vocês mandam apanhar algum cartão no chão que não existe. Peço que, por favor, desvende esse mistério.

Luciana, por e-mail

MK: *cara Luciana, não conseguimos identificar exatamente o local da dúvida. Talvez esteja se referindo ao passe do trem, que se localiza antes do bloqueio, perto do local onde Cynthia foi morta. Esse passe está no meio da bagunça, dos objetos que Cynthia deixou cair anteriormente. O passe só pode ser pego na segunda visita à estação de metrô.*

Olá, pessoal da SGP. Gostaria de saber se alguns jogos dos antigos consoles vão sair nos novos, que são: Parasite Eve, Cowntdown Vampire, Fear Effect, Alone in the Dark e Galerians. A SGP está imbatível, muito boa. Na seção Flashback vocês poderiam falar do Nosferatu do SNes.

Valdivander Getúlio Dias Prates, por e-mail

CHEFE: *valeu as sugestões, Valdivander. Quanto às continuações dos jogos que você citou, o que chegou mais próximo de se concretizar foi Fear Effect: Inferno, jogo que seria lançado para PlayStation 2, se não tivesse sido cancelado.*

E aí galera da SGP! Gostaria de saber sobre três coisas: 1) tem algum truque para Crimson Sea 2? 2) por acaso tem um tal de Digimon Rumble Arena para PS2? 3) quando vai sair Kingdon Hearts II? Valeu.

Renan JB, por e-mail

MK: *caro Renan, as dicas de Crimson Sea 2 você vê logo abaixo. O Digimon Rumble Arena está disponível para os consoles PS2, Xbox e Cube. E Kingdom Hearts II está previsto para setembro de 2005. Ainda tem muito tempo.*

Crimson Sea 2

Jogar como Bow Rahn *- Complete a missão Original Menace com rank S em tudo para liberar o personagem no modo multiplayer.*

Jogar como Diez *- Complete a missão Diez, Woman Warrior com rank S em tudo para liberar a personagem no modo multiplayer.*

Jogar como Shami *- Complete a missão Princess Shami com rank S em tudo para liberar a personagem no modo multiplayer.*

Fashion Ring *- Termine o jogo. O VendorBot em IAG estará carregando a Fashion Ring.*

Várias dicas

Complete as missões com rank S em tudo para liberar os efeitos.

Efeito	Missão
B Ability	A Town in Panic
G Ability	Operation Network
HP Booster 2	Deadly Energy
NP Ability	Remnants of Times Past
NP Booster 2	Rescue Daisy
NP Converter 1	Poisoned Una
NP Converter 2	Fiery Seguido Base
Replicator	Crimson Sea
Reserve 2	Soul of Semplice
Siphon 1	Stolen IAG Badge
Siphon 2	A New Menace
Surge 1	Prototype
Surge 2	Menace Hordes
Trainer 1	Prestsite in Darkness
Trainer 2	Valley Stalker
Vipa Suit 2	Lab at Movindo
Vitalizer 1	Crafty Menace
Vitalizer 2	Battle of the Minefield

E aí, galera da SGP. Estou encalhado no Resident Evil Outbreak para PS2. Quais são os horários que devo colocar no relógio para conseguir a pedra vermelha? A fase é "Decisions, decisions". Por favor, me ajudem. Até mais.

Delessandro T.F.Petrorossi, por e-mail

MK: *caro Delessandro. Anota aí os horários. Elas variam conforme o nível de dificuldade:*

Horário	Dificuldade
03:25	Easy
10:05	Normal
07:40	Hard
02:50	Very Hard

AKIRA E AGORA

E aí, moçada? Gostaram da edição passada? Ficou bem bacana com os mapas de Metal Gear Solid 3. Mas, como não poderia deixar de ser, alguns erros apareceram, e cabe a mim corrigi-los. Na página 14, na nota intitulada "Sony faz parceria com a nVidia", saiu um "óltima", que, na verdade, seria "última". Erro horrível. Na página 20, saiu um "Radiate Stories". Errado, é "Radiata Stories". Nunca conseguem acertar o nome desse RPG da Square-Enix. Que, aliás, saiu, no mesmo lugar, como "Sqaure-Enix". Atenção às teclas, redatores! Ainda em Pré-Estréia, na página 22, sobreo game Okami, saiu um parágrafo assim: "Sua forma terrena é a de um logo...". Como assim, é um logotipo? Nada a ver, o certo seria "lobo". Bisonho demais. Continuando: na página 25 erraram o nome de um jogo sobre O Senhor dos Anéis. Saiu The Lord of the Rings: The ThirdS Age. Tem um "S" a mais nessa história, né. Avançando mais duas páginas, no game Inuyasha, tem o parágrafo: "O game é um lado positivo...". Quis se dizer: "...tem um lado positivo...". Killzone: saiu um "desperdiçe". Medonho! É "desperdice". O Detonado de Metal Gear Solid 3 foi um bom trabalho, mas, na foto 31, o Marcelo errou o nome do chefe: é The Fury. E na foto 41, para ficar bem claro: você morre ao enconstar no chefe. É assim mesmo. Daí, você tem de abrir o menu de itens e usar a Revival Pill. Bom, chega por hoje. Ainda bem!

Escreva sempre para a *SuperGamePower*, a melhor revista de games do planeta!!! O Chefe quer saber sua opinião sobre o que rola na revista.

SUPERGAMEPOWER
Rua Isabel de Góis 8, Bl. 3 Cj. 93
Jd. Botucatu - São Paulo - SP
CEP 04173-150

PROMOÇÃO

A MALANDRAGEM BRASILEIRA

A foto é apenas ilustrativa

Como você vai ver na matéria de Circuito Aberto, o SESC Pompéia, em São Paulo, reuniu diversos grupos para criarem um jogo em 24 horas. E o tema foi "A Malandragem Brasileira". Então, é isso: ponha a sua malandragem para funcionar e bole um jogo com esse tema. As idéias mais criativas leva o PlayStation 2. Se segura nessa, leitor!

PROMOÇÃO A MALANDRAGEM BRASILEIRA SUPER GAMEPOWER

Envie este cupom até 10 de março de 2005.

Nome:_____ **Idade:**_____

Endereço: _____

Cidade: _____ **Estado:** _____

Cep:_____ **Tel.** _____

e-mail: _____

Como seria o seu jogo?

_____

_____

_____

Vencedor da Promoção Edição 116

De cara com o PSP.

Frase: Eu ficaria com a cara do Chefe (cabelos em pé), com a boca aberta do Lord, a ira do Baby, a inteligência do Kamikaze e o espanto da Marjorie, ou seja como vocês.

Oswaldo Souza Junior - São Paulo - SP

REGULAMENTO

1. Essa promoção é válida em todo o território nacional no período compreendido entre 25/01/2004 e 10/03/2005.
2. Os participantes da promoção deverão escrever (em no máximo 3 linhas) uma frase contendo: Invente o seu jogo da Malandragem Brasileira, diga o que terá de especial nele. E enviar por carta, contendo nome completo, endereço, telefone, data de nascimento e CPF. Na hipótese de o participante ser menor de 18 anos, deverá enviar, juntamente com os dados acima, o nome e CPF do responsável.
3. Cada participante poderá enviar quantas cartas quiser, desde que seja uma por envelope, contendo as informações do Cupom. As cartas deverão ser nominais à *Promoção Malandragem Brasileira?* – Rua Isabel de Góis, 8 Bl 3 Cj 93 – Jardim Botucatu – São Paulo - SP - Cep 04173-150.
4. Não é necessário que os participantes adquiram a revista para participar da promoção. Pode-se tirar cópias do cupom ou escrever os dados solicitados no cupom em um papel à parte.
5. As descrições serão julgadas pela redação da *SuperGamePower*. Serão decisões definitivas e em caráter irrevogável, observando-se os seguintes critérios de julgamento: originalidade, criatividade e adequação à proposta da promoção.
7. Os participantes cedem desde já à Editora Option, definitivamente, todos os direitos autorais patrimoniais das descrições enviadas, sem que isso acarrete em ônus de qualquer espécie para a Editora.
8. Somente serão aceitas as cartas com selo de postagem carimbado até o dia 10/03/05, sendo automaticamente descartadas as cartas enviadas após esse prazo.
9. O resultado será publicado na edição 120 da revista *SuperGamePower*. Os prêmios serão entregues até o dia 25/06/05.
10. Não poderão participar dessa promoção os parentes e funcionários das empresas envolvidas na promoção.
11. O prêmio não poderá ser revertido em dinheiro ou trocado por outro prêmio.

A Sony prepara o desembarque americano do PSP

O chefão da divisão de videogames, Ken Kutaragi, confere o movimento no primeiro dia de vendas do PSP no Japão.

No dia 5 de janeiro de 2005, a Sony realizou uma coletiva nos EUA, um dia antes da CES, feira de eletrônicos americana, para falar sobre o lançamento do PSP em terras americanas. O presidente da Sony dos EUA Kaz Hirai não especificou nem a data nem o preço do portátil, mas tem data prevista para março a um preço menor que 200 dólares. Também foi mostrada uma grande quantidade de jogos para o PSP, e deu uma idéia dos lançamentos que estarão disponíveis quando o console estiver disponível nos EUA. A Sony aposta alto em seu novo empreendimento. Disponível no Japão desde 2 de dezembro, a empresa já despachou mais de 500 mil unidades do console até o início de 2005, tendo esgotado quase todo o estoque. O próprio presidente da divisão de computadores, Ken Kutaragi, apareceu nos pontos de venda e verificar a reação do público. O portátil é de alta tecnologia, com poder de processamento entre o PSOne e o PlayStation 2, com drive de disco ótico. A mídia se chamada UMD e tem tamanho similar a um MD ou mini-CD. A tela é o atrativo do portátil, por ser muito brilhante e grande, além de possuir uma proporção de tela de cinema. ainda, possui capacidade de comunicação sem fio e um joystick analógico. Além de jogos, o PSP pode rodar músicas e filmes, e constitui um aparelho multimídia, e pode até disputar mercado com produtos como o iPod, tocador de MP3 da Apple campeão em vendas. É a Sony mostrando que não brinca em serviço.

Tela de alta qualidade e poder de processamento são as armas da Sony para combater o Nintendo DS, o portátil da Nintendo.

Os primeiros jogos americanos do PSP

Fifa Soccer

Electronic Arts

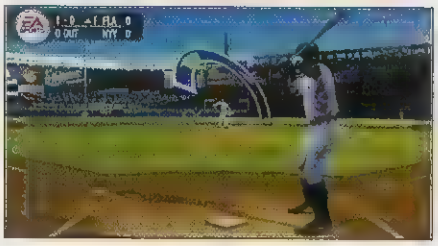
Esporte

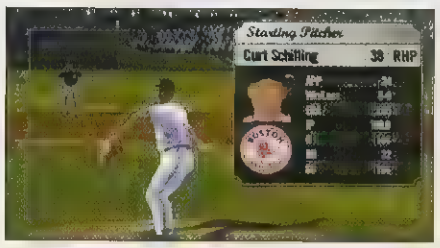
A versão PSP de FIFA Soccer terá tudo que as dos consoles de mesa têm: muitos times oficiais, apresentação caprichada e modos de jogo variados. Além disso, a tela longa proporciona uma visão melhor do campo e a conectividade Wi-Fi permite até quatro jogadores numa partida. Além disso, nos EUA, haverá um programa de licenciamento de músicas, em que se podem baixar canções e usá-las no game, ou simplesmente ouvir no portátil.

MVP Baseball

Electronic Arts

Esporte





Todos os maiores esportes populares no EUA estarão presentes no PSP, e o beisebol não é exceção. Nessa versão portátil haverá jogos mais curtos, pois uma partida inteira pode durar horas. Como não poderia deixar de ser, haverá uma opção multiplayer.

NFL Street 2 Unleashed

Electronic Arts

Esporte

Jogo de futebol americano levado às ruas, isto é, sem as amarras táticas e regras complicadas. Nessa partida de sete contra sete, o dinamismo conta mais alto. Há desafios novos e possui opção multijogador.

NBA Street: Showdown

Electronic Arts

Esporte

Mais um jogo de esporte da série Street, com partidas realizadas nas ruas, num esquema mais compacto, veloz e sem amarras de tantas regras. O esquema é similar a NBA Street Vol.2 dos consoles de mesa, com times de três integrantes, e mecânica de jogo e sistema de combos quase idênticos, mas adaptados para o portátil.

Tiger Woods PGA Tour

Electronic Arts

Esporte

O tradicional jogo de golpe, que leva o nome de um dos melhores jogadores da atualidade, também está no pacote inicial do PSP. Além do modo de jogo completo, haverá competições de tacadas e de "putting".

Need for Speed Underground Rivals

Electronic Arts

Corrida

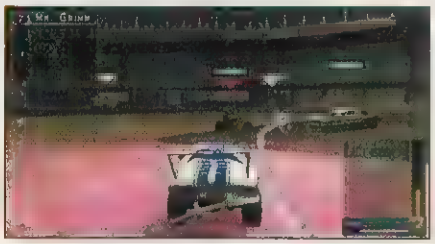
O famoso jogo de racha da EA está na estréia do PSP nos EUA e conta com modificações em vista das características do portátil. O modo de carreira está segmentado entre corridas rápidas e de desafios. Claro, haverá um monte de carros e grande quantidade de peças para o jogador "tunar" seu carro como quiser.

Circuito Aberto

Twisted Metal: Head-On

Sony/Incog

Ação/corrida



Jogo de carro dos mais malucos. Nesse game, os jogadores controlam carros com armamentos e a missão é tirar todos os outros competidores da jogada, destruindo-os todos. Essa versão parece ter se inspirado em Twisted Metal 2, considerado um dos melhores da série.

ATV Off-Road Fury

Sony/Climax

Corrida

Tradicional jogo de corrida de quadriciclos, que está na terceira versão no PlayStation 2. Além de realizar as corridas, em ATV Off-Road Fury, o jogador pode fazer manobras durante o salto, no melhor estilo da série Tony Hawk's Pro Skater. Haverá modos de jogo extras, como o Freestyle.

NBA 2005

Sony/989 Sports

Esporte

É um jogo de basquete de quadra, com todas as estrelas da NBA. Os controles

dos jogadores são intuitivos e na hora das enterradas, há um visual especial. Contará com modos de jogo com Practice, Play Off e temporada inteira, além de minigames.

Spider-Man 2

Activision/Vicarous Vision

Ação

O herói da Marvel aparecerá em quase todos os consoles. Na versão de PSP, que é similar às de consoles de mesa, o Homem-Aranha se aventura entre prédios, usando sua teia para percorrer Manhattan inteira. Ele possui alguns movimentos novos, como a bola de teia e um golpe que encasula os oponentes.

Tony Hawk's Underground 2: Remix

Activision/Neversoft

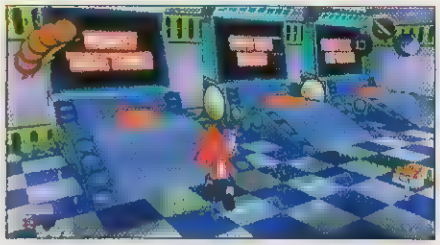
Esporte

A segunda versão do jogo de skate conta com modos de história e o modo clássico, além de inúmeros personagens. A versão de PSP inclui, ainda, quatro cenários novos: Las Vegas, Atlanta, Kyoto e Santa Cruz. E possui minigames que poderão ser jogados por até quatro pessoas. Serão manobras que não acabam mais.

Ape Escape

Sony

Ação

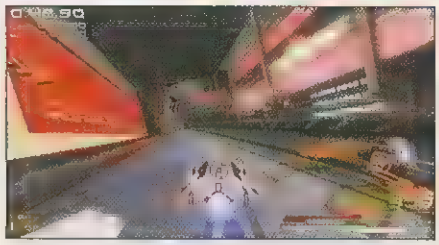


Remake do primeiro Ape Escape, de PlayStation. Trata-se de um game cujo objetivo é capturar macacos inteligentes. Além disse, haverá uma série de minigames. Claro, tudo será compatível com o modo multijogador.

WipEout Pure

Sony

Corrida



Depois de um tempo de mais de dois anos (o último jogo foi Wipeout Fusion do PlayStation 2), o game de corrida futurista chega no PSP com sua velocidade, visuais de primeira e armas bacanas. No modo multijogador, até oito pessoas podem entrar na corrida. WipEout Pure ainda poderá ser expandido via download, com mais pistas e outros conteúdos.

Hot Shots Golf

Sony/Clap Hanz

Esporte

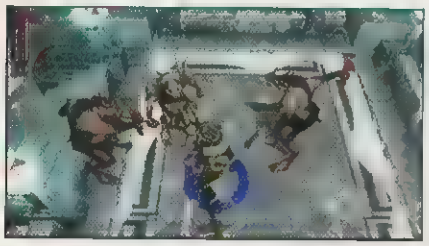
Com quatro versões para os PlayStation de mesa e um dos responsáveis pela popularização dos games de golpe, Hot Shots Golf vem ao PSP com os elementos que o tornaram um campeão

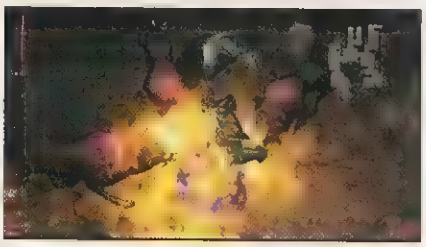
de vendas. Os controles fáceis, sem deixar de serem completos, e a jogabilidade precisa, são os atrativos do jogo.

Untold Legends: Brotherhood of the Blade

Sony

RPG



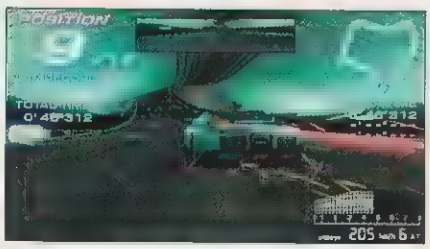


O único RPG da leva inicial do PSP é um jogo original, apesar de similar ao EverQuest, RPG online para PC, ou Champions of Norrath do PS2. É um RPG com ação, com personagem com características bem distintas. Alguns são melhores com armas brancas, outros se dão bem com projéteis e tem os que são experts em magia. Serão mais de 100 mapas, com quase 50 missões a realizar. O ponto alto é o modo de cooperação, com até quatro jogadores ao mesmo tempo.

Ridge Racers

Namco

Corrida



Desde o primeiro PlayStation, a Namco tem como estréia algum Ridge Racer. No PSP, o nome em plural indica o enfoque ao modo multijogador. O jogo possui pistas de quase todos os Ridge Racer lançados até hoje. Os carros podem ter três tipos de drift (cavalo-de-pau). Como novidade, essa versão inclui um nitro para dar supervelocidade.

Metal Gear Acid

Konami

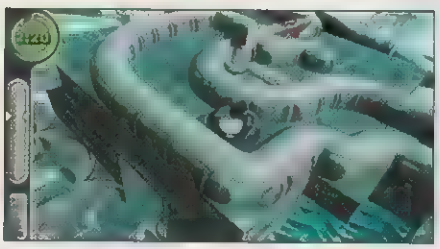
Estratégia

Solid Snake trilha por novos caminhos. Na versão de PSP, o agente encara um misto de jogo de estratégia com cards. Quase todas as suas ações dependem das cartas e o esquema lembra um pouco o de Front Mission. A história do jogo continua sendo um dos pontos altos, apesar de não haver muitas falas desta vez.

Mercury

Ignition/Awesome

Quebra-cabeças

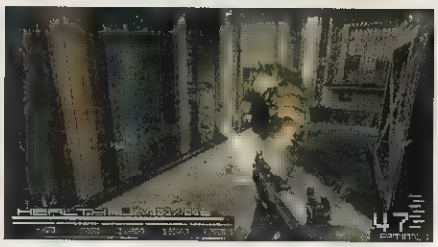


Mercury chama a atenção pela excentricidade. Trata-se de uma reprodução daqueles jogos de labirinto em que se conduz mercúrio, um metal líquido. Na versão virtual, o jogo ficou mais incrementado, com vários modos de jogo e diversas regras diferentes.

Coded Arms

Konami

Tiro

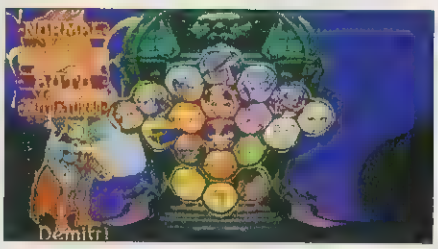


A Konami estréia no gênero tiro em primeira pessoa. Coded Arms tem uma temática futurista e o clima lembra um ambiente de realidade virtual. O jogo contará com cerca de 30 armas, incluindo granadas e espingardas de precisão. O modo multijogador contará com até quatro participantes.

Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower

Capcom

Luta



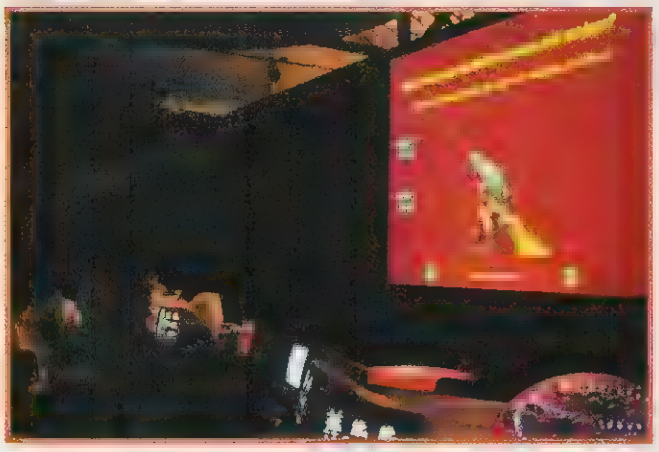
Esse jogo reúne as características de todos os games da série DarkStalkers. Os personagens são monstros consagrados como o vampiro Demitri, o lobisomem Jon Talbain e a súcubo Morrigan. Obviamente, o modo multiplayer sem fio é uma das atrações do game.

SESC SP
promove festival de jogos eletrônicos

O SESC (Serviço Social do Comércio) Pompéia, em São Paulo, realizou o game_cultura, um festival de jogos eletrônicos que contou diversos eventos sobre o tema. Realizado entre 8 e 30 de janeiro, o festival incluiu exposições, palestras, oficinas e outros eventos. No galpão do SESC foi o local para receber a mostra e as oficinas. A exposição contou com dez jogos nacionais, todos para PC, que marcaram época. Tinha desde Amazônia, de 1983, considerado o primeiro jogo comercial brasileiro, até o RPG online Erinia, passando pelos clássicos Incidente em Varginha, Outlive e FutSim. No telão, profissionais da indústria ministravam oficinas das principais etapas criativas para a realização de um jogo, que inclui construção e modelagem de personagens, cenários, roteiro, áudio e programação.

Os jogos da exposição

Amazônia (1983)
Noite Animal (1996)
Enigma da Esfinge (1996)
Incidente em Varginha (1998)
Outlive (2000)
Hades 2 (2001)
Big Brother 3D (2002)
FutSim (2003)
Impacto Alpha (2003)
Erinia (2004)

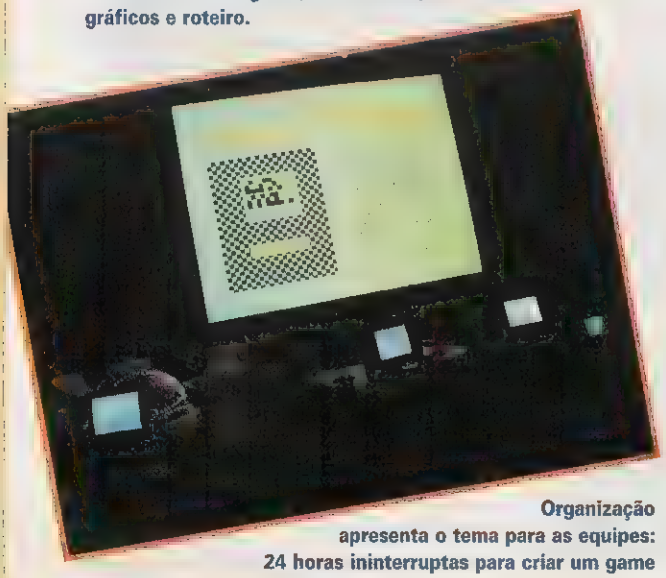


Oficinas ensinam como criar os diversos elementos de um game, como áudio, gráficos e roteiro.

Visitante se diverte com um dos games da exposição, que mostra os jogos que fizeram história no Brasil.

Um jogo em 24 horas

Um dos pontos altos do evento foi o enduro_game_cultura, uma gincana com cinco equipes e cada uma delas tinha 24 horas para criar um game com tecnologia Flash. As ferramentas oferecidas foram os programas da Macromedia: Flash, Freehand e Fireworks. O tema apresentado pela organização foi "A Malandragem Brasileira". No telão foram exibidos alguns textos sobre o tema, no maior estilo dos vestibulares. A maioria dos participantes, obviamente, era paulista, mas tinha pessoas da Paraíba e Paraná também. A primeira equipe a finalizar foi a Pretovelho, que apresentou o jogo A Vida de Malandro. Depois, veio a Osmar Obros, com seu Malandro Mulato do Malaco Baco. Malandro é Gato que Já Nasce com Bigote é o nome do game da equipe Start2play. O grupo Sioux, a quarta e entregar o seu jogo, deu o título de 171 para seu demo. E, por fim, a HitTesters usou quase todo tempo disponível para ajustar seu game: O Pulo do Gato. A História de Dasilva e seus trambiques. Os jogos produzidos podem ser conferidos no site do SESC SP: www.sescsp.org.br



Organização apresenta o tema para as equipes: 24 horas ininterruptas para criar um game

Erinia, um RPG Brasileiro

Erinia – a Conquista de Tuorhence

Jogo de estilo MMORPG (Massively Multiplayer Online RPG), cujo enredo é baseado num contexto medieval ambientado num mundo imaginário (Erinia), onde os monstros são inspirados (releituras) na mitologia fantástica brasileira.

Toda a tecnologia envolvida foi desenvolvida pela Ignis, incluindo as engines gráfica, sonora e de rede, as ferramentas de apoio, e os algoritmos de criptografia.

Datas de lançamento do Jogo e de suas expansões:

- Lançamento Brasil: 05/05/2004
- Lançamento Alemanha: 11/01/2005 (www.gamigo.de)
- Lançamento 1ª Expansão Brasil: em Janeiro/05

A história base diz respeito à saga de um mago, Hur, um ex-escravo de dragão que conseguiu vencer seu algoz num confronto direto, adquirindo parte de seus poderes e auxiliando a humanidade a se livrar das bestas que impediam seu progresso em tempos imemoriais.

Para fazê-lo, Hur invocou o Ritual do Banimento, abrindo uma fenda dimensional (Porta dos Mundos) e expulsando as bestas (hipnotizadas) para o outro lado. Porém, alguns humanos passaram inadvertidamente para o outro lado e Hur viu-se obrigado a segui-los e a ensinar-lhes a se proteger das bestas até que tivessem progredido o suficiente para enfrentá-las. O mago profetizou o momento da libertação de seu povo (Povo de Hur) e instruiu-os a viverem na segurança das grandes cavernas das montanhas até que a profecia se cumprisse. Passaram-se mil anos até o evento tão esperado, e quando um grande cometa cruzou os céus e elevou o nível das águas, o povo desceu das montanhas para conquistar a Ilha de Tuorhence. Naturalmente, as bestas não se entregaram facilmente e um longo período turbulento teve início.

A despeito disso, o povo de Hur conseguiu progredir a ponto de estabelecer 3 cidades fortificadas em Tuorhence, interligadas por uma rede de caminhos nem sempre seguros.

E é na cidade de Aquilonius (a Cidade do Norte) que o jogador iniciará o jogo, participando de seu dia-a-dia e ajudando a tornar a ilha um ambiente realmente seguro. Vencer as bestas e confirmar a realização da profecia de Hur. Esse é o desafio.

Erinia: Ficha técnica:

Como adquirir o Erinia:

- Download Gratuito do jogo no site www.erinia.com.br
- Criação de conta para acesso ao jogo no site www.erinia.com.br
- O usuário tem 15 dias gratuitos para experimentação do jogo, e após esse período é cobrada uma mensalidade de R$ 14,90.

Equipamento requerido: computadores pessoais convencionais, com configuração mínima de:

- placa de vídeo 3D de 16MB de memória (entenda-se Voodoo 3 ou superior)
- 128MB de memória RAM
- processador de 700 MHz
- conexão discada de Internet a 56kbps
- espaço em disco de 600MB

Notícias da Nintendo

RARE PUBLICA MÚSICAS DE SEUS CLÁSSICOS EM SITE

A softhouse Rare colocou em seu site arquivos MP3 das trilhas de seus jogos clássicos para Nintendo 64, como Banjo-Tooie, Jet Force Gemini e Conker's Bad Fur Day. O download é gratuito pelo endereço http://www.rareware.com/extra/downloads/download_n64.html

Sonic e Mario juntos?

Em entrevista à edição australiana da Edge, Yuji Naka, da Sega, está perto o dia em que os mascotes da Nintendo e Sega estarão num mesmo game.

Nintendo DS vende mais de 2,5 milhões de unidades

A Nintendo divulgou que vendeu cerca 1,3 milhões de Nintendo DS até 6 de janeiro, nos EUA. Quantidade semelhante foi vendida no Japão, superando a marca de 2,5 milhões.

Nintendo DS: vendas acima do esperado.

Nintendo lançará tocador de áudio e vídeo para portáteis

O Playan transforma seu Game Boy Advance SP ou DS num tocador portátil.

A Nintendo japonesa divulgou o lançamento do Playan, um tocador musical e de vídeo para Game Boy Advance SP (e somente o SP) e Nintendo DS. O aparelho em forma de cartucho funciona com cartão de memória SD e toca arquivos de MP3 e de MPEG4. A venda é só pela internet para o território japonês e custa 5 mil ienes, cerca de 133 reais.

Download de jogos no DS

No evento Hobby Fair, no Japão, a Bandai disponibilizará um serviço em que os visitantes poderão fazer o download de um demo do jogo Meteos.

Presidente da Nintendo avalia o mercado

O presidente da Nintendo, Satoru Iwata, avalia que a Nintendo conseguiu conter a diminuição da massa de jogadores, graças ao DS. Sempre segundo Iwata, o novo videogame da Nintendo seguirá o espírito de inovação feito no Nintendo DS e será lançado entre 2005 e 2006. O console será apresentado na E3. O presidente define a filosofia de desenvolvimento como "mudança de paradigma". Quer dizer, esquecer a fórmula estabelecida e partir para novos caminhos e mercados. Ele vê a importância de expandir o conceito de games, para que mais pessoas possam jogar. Satoru Iwata divide com Shigeru Miyamoto a responsabilidade de supervisionar o andamento dos trabalhos nos estúdios. Iwata foi exímio programador na Hal Laboratories, uma empresa colaboradora da Nintendo.

Microsoft Urgente

Xenon é nome-código do sucessor do Xbox

A Microsoft confirmou que Xenon é o nome-código do projeto do videogame que sucederá o Xbox, pondo fim às especulações. O novo videogame usará tecnologias da IBM, ATI e SIS.

Bill Gates fala à CES, mas nada de Xenon

Havia a expectativa de a Microsoft apresentar o Xenon, o sucessor do Xbox, na CES, Consumer Electronic Show, feira de novidades eletrônicas dos EUA. Mas Bill Gates se limitou a comentar as vendas de Halo 2, mostrar um pouco de Forza Motorsport e os parceiros que desenvolvem jogos para o Xbox.

CURTAS

- A Atari renovou o licenciamento de Dragon Ball por mais cinco anos.
- Gran Turismo 4 vendeu um milhão de unidades em apenas dois dias.
- Dragon Quest VIII vendeu três milhões de cópias em três dias.
- A Konami vai lançar um box com estratégias, entrevistas e comentários de Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Custará cerca de 100 dólares.

MERCADO DE GAMES FREIA QUEDA EM 2004

Segundo a Enterbrain, que edita a revista japonesa Famitsu, o mercado interno japonês movimentou, em 2004, 428 bilhões de ienes, cerca de 11,3 bilhões de reais, uma redução 0,7% em relação à 2003. A empresa que mais vendeu jogos foi a Nintendo, com 7,3 milhões de jogos vendidos, seguida da Square-Enix (6,4 mi), Pokémon (divisão da Nintendo, com 4,3 mi), Konami (3 mi) e Capcom (2,2 mi). No quesito hardware, o PS2 vem em primeiro lugar, com 2,75 milhões de unidades, seguido pelo Game Boy Advance SP (2,37 mi) e Nintendo DS (mais de um milhão). Nos EUA, os videogames formam um mercado de 9,9 bilhões de dólares, cerca de 26,7 bilhões de reais, queda de 1% em relação a 2003, segundo a empresa NPD. Mas as vendas de consoles aumentaram 4% e a menor arrecadação se deve ao foto da queda dos preços. Os portáteis aumentaram sua participação, com mais de um bilhão de dólares em vendas. Os jogos mais vendidos foram Grand Theft Auto: San Andreas (5,1 milhões de unidades), Halo 2 (4,2 mi) e Madden NFL 2005 (3,2 mi). Em ambos os países, os números não incluem computadores.

EMPRESA APRESENTA NOVA TECNOLOGIA DE ANIMAÇÃO

Engine Generatics poderá dispensar o uso de captura de movimentos.

A empresa Super Jockey apresentou uma tecnologia que permite animar um modelo 3D com realismo sem precisar captura de movimentos. O novo engine, a Generatics, promete agilizar a produção de um jogo. A demonstração pode ser conferida no site, em japonês: http://superjockey.co.jp/gt_movie.html

Por dentro da Sony

Sony disponibiliza 510 mil PSP em 2004

PSP sofre com produção, softwares não-oficiais e falhas mecânicas, mas vende bem.

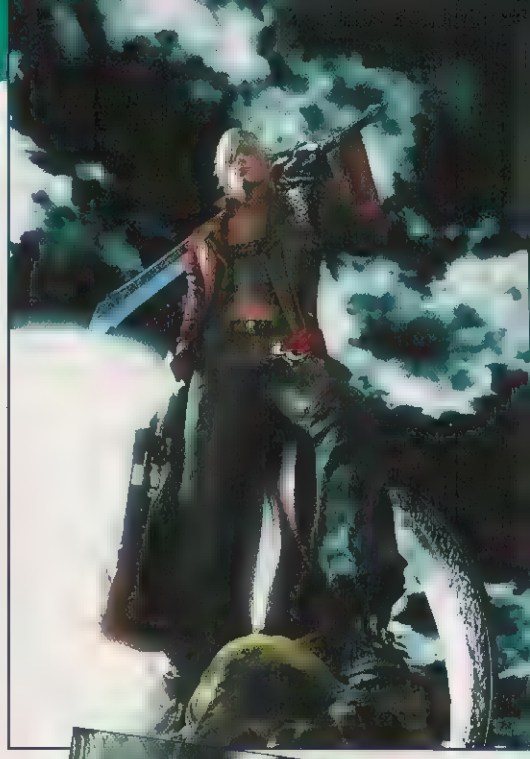
O portátil da Sony teve distribuição de 510 mil unidades em 2004. O PSP foi lançado em 2 de dezembro de 2004 apenas no Japão, por ora. Segundo Ken Kutaragi, vice-presidente da Sony, o portátil poderia ter vendas maiores se a produção fosse mais rápida.

PSP sofre com firmware pirata

A Sony japonesa alertou os usuários a não fazerem download do firmware, software básico do sistema, que não o da própria Sony. Os arquivos piratas podem desestabilizar o portátil e a única solução é levar à assistência técnica.

PSP: lote inicial tem falha

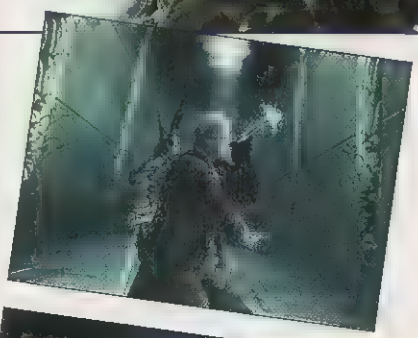
Alguns usuários do PSP reclamaram de uma falha do PSP. Segundo eles, a tampa do drive se abre involuntariamente e arremessa o UMD para longe. A falha aparece nos lotes iniciais do portátil.



Devil May Cry 3: Dante's Awakening

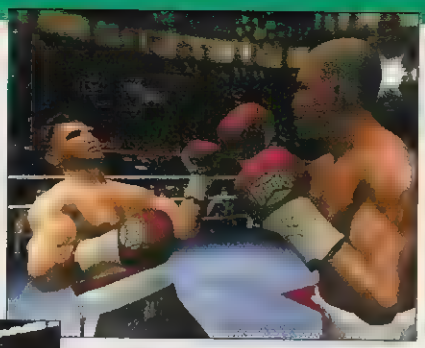
CAPCOM
Ação
Fevereiro de 2005 (Japão) /
Março de 2005 (EUA)

O caçador de demônios Dante protagoniza mais um game e está cheio de adrenalina para detonar quem aparecer pela frente - ou de qualquer direção. Mas **Devil May Cry 3** é uma "prequel", que conta a juventude do herói de vermelho. Juventude agitada a dele. E sua marca é ser "istáile", detonar os inimigos de maneira estilosa. Quem já conhece o cara sabe do que se trata. Dante tem os golpes e seqüência mais bonitos dos videogames; para não deixar pó sobre pó. Ele tem como arma uma espada e pistolas. Nesta terceira versão, há quatro estilos que o jogador pode escolher. A primeira, a Royal Guard permite defender-se de quase tudo e acumula força durante a defesa. Energia essa que pode ser liberada a qualquer hora. O modo Trickster é para quem confia na mobilidade. Dante poderá andar pelas paredes e usar deslocamentos rápidos para fugir ou se aproximar dos inimigos. O terceiro é o Gunslinger, ideal para matar com a pistola. Permite acertar dois inimigos de uma vez e eliminar inimigos de todos os lados usando a escopeta como nunchaku. E por fim há o Swordmaster, que permite fazer combos aéreos, entre outras doideiras com a espada. Cada arma permite fazer um combo diferente, um mais louco que o outro. Nesta aventura, o jovem Dante enfrenta seu próprio irmão, Virgil. Uma enorme torre aparece na cidade e o herói investiga o ocorrido. Os dois possuem o poder de se transformarem em demônios, pois são filhos de um demônio com uma humana. A briga agora é entre família!

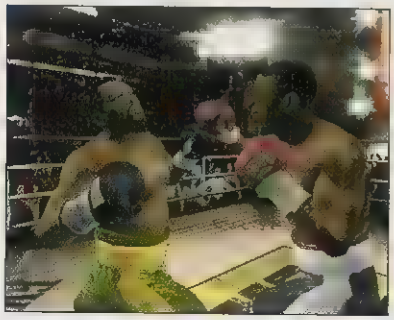


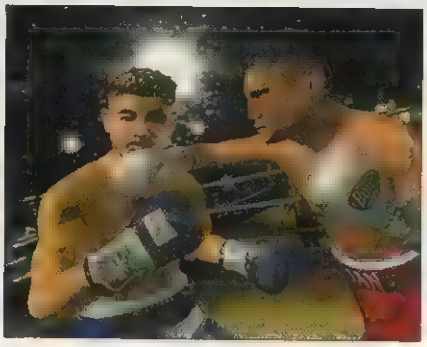
Fight Night Round 2

ELETRONIC ARTS
Esporte
Março de 2005



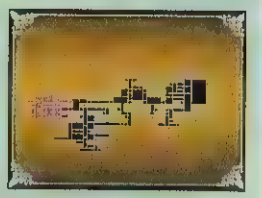
A Electronic Arts continua a apostar num jogo de boxe, raro nos dias de hoje. Desta vez, o garoto-propaganda é Bernard Hopkins, campeão dos médios. O sistema de jogo foi herdado. O Total Punch Control permite realizar, intuitivamente, os golpes do boxe: jabs, diretos, ganchos e uppercuts. Além disso, o sistema de danos continua bem real, seja na parte do funcionamento interno quanto nos gráficos que mostram os rostos inchados dos lutadores. E graças o sitema Ragdoll, nenhuma queda é igual a outra. Assim, o nocaute ganha um momento especial e de exclusividade. Mas há novidades também: o jogo possui um "cutman", um profissional especializado em fechar os cortes. Vai soar o gongo!



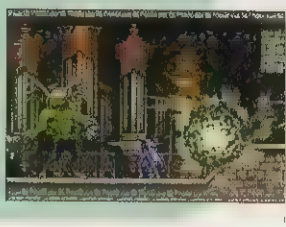


Castlevania

KONAMI
Ação
Final de 2005



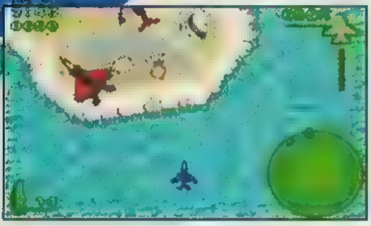
A versão de Nintendo DS do aclamado **Castlevania** será uma continuação direta de **Castlevania: Aria of Sorrow**, lançado para o Game Boy Advance. O personagem principal continua sendo Soma Cruz, que tenta impedir uma seita maligna de ressuscitar o alucinado conde Drácula. Outros personagens estão de volta, como o Gen Ya Aricado, uma outra identidade de Alucard, de **Symphony of the Night**, Yoko Belnades, Hammer, Mina Hikuba e Julius Belmont. Os gráficos estão no mesmo estilo de **Aria of Sorrow**, porém mais detalhado. O estilo de jogo será quase idêntico. O mapa ficará exposto na outra tela, portanto as chances de se perder ficarão menores. A tela sensível so toque será usando contra os chefes. As opções multiplayer, infelizmente, não incluirá um modo cooperativo. A capacidade sem-fio será usada para trocar as almas que fortalecem o personagem e para um eventual modo Versus.



Full Spectrum Warrior

THQ/PANDEMIC
Estratégia
Março de 2005

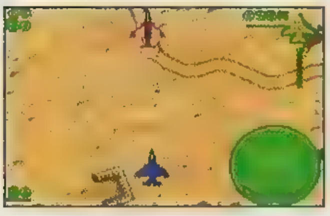
Depois de fazer sua estréia no Xbox e no PC, Full Spectrum Warrior vem para o PS2 desfilar sua arte de guerra. O presente game foi desenvolvido para treinar o exército americano e depois ajustado para ficar mais amigável para o público em geral. O jogo é um simulador e o jogador comanda as duas tropas à distância. Os times Alfa e Bravo contam com quatro integrantes cada um e o jogador não controla diretamente os soldados. Como num jogo de xadrez, você deverá movimentar o seu grupo e tomar conta das mais diversas situações. A chave do sucesso é como movimentar as duas tropas, dedicando missões para cada uma. Por exemplo, um grupo pode dar cobertura para que o outro ataque pelos flancos.



Ace Combat Advance

NAMCO
Tiro
Fevereiro de 2005

A série **Ace Combat** vai fazer uma escala na telinha do Game Boy Advance. Famoso no PlayStation, o game, obviamente, sofreu algumas mudanças no portátil da Nintendo. O jogo é visto de cima, com controles quase 3D, com controle de direção e de altitude, ainda que simplificada. A altura é importante para desviar do terreno. A sua nave conta com uma metralhadora e armas especiais. E o objetivo são os mesmos: derrubar tudo que encontrar pela frente. Há também alvos terrestres. Mesmo pequenas, as naves de **Ace Combat** continuam com alto poder de destruição.



Dynasty Warriors 5

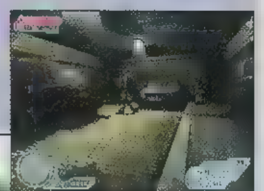
KOEI
Ação
Março de 2005

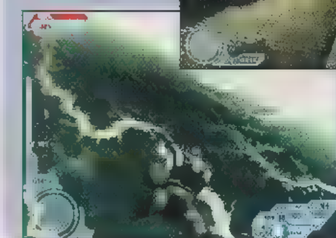
A série **Romances of the Three Kingdom** era um jogo de estratégia tradicional da empresa. Mas quando a Koei escolheu trazer essa história chinesa num game mais de ação, o sucesso foi total. E **Dynasty Warriors** chega à quinta versão. Como sempre, há uma seleção de personagens para escolher, cada um com seu estilo. Os generais ganharam novas ações, como o Musou Kakusei e os ataques evolutivos. A parte de estratégia foi reforçada, com a introdução de pontos estratégicos, em que o jogador deverá distribuir bases de ataque, defesa e de suprimentos. E, claro, haverá novos personagens, além de reformar os antigos.

Nemesis Strike

HIP GAMES
Ação
Março de 2005

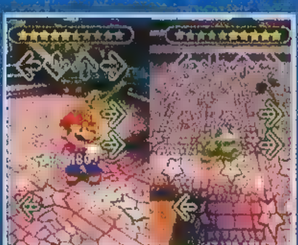
Nemesis Strike é o nome americano de **CT Special Forces: Fire for Effect**. A serie é um game tradicional do Game Boy Advance (depois foi convertido para o PSOne) e lembra o estilo de **Metal Slug**. Agora, para os consoles "de mesa", exceto o GameCube, o estilo foi convertido para o 3D, mas a maluquice aumentou. O que seria um típico jogo de ação com tiros em terceira pessoa, é virado de pernas para o ar com as armas mais malucas que se tem notícia, como a arma curva ou a granada que suga tudo que é de metal. Além disso, há missões que são realizadas em queda livre. Tem até uma missão de desarmamento de bombas nesse modo. Doideira total!





Dance Dance Revolution with Mario

KONAMI
Musical
Terceiro trimestre de 2005



Mario está expandindo suas atividades. Depois de fazer uma participação em **NBA Street V3**, agora o bigodudo vai cair na dança com **Dance Dance Revolution**. A tradicional série musical possui uma jogabilidade simples: basta pressionar o botão, ou melhor, pisar na seta indicada no controle em forma de tapete no tempo certo. É possível que haja músicas referentes ao mundo de Mario. Além disso haverá uma porção de minigames. Um game para não deixar ninguém parado.

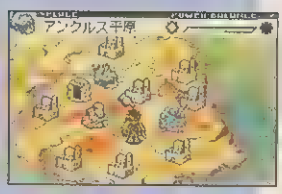
Winning Eleven 8 Liveware Evolution

KONAMI
Esporte
Março de 2005

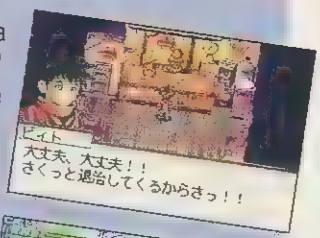
Os japoneses terão o privilégio de jogar **Winning Eleven 8** em modo online no PlayStation 2. Assim dois jogadores poderão jogar uma partida através da internet. O game possui cinco divisões e dependendo de seus pontos você pode subir ou descer de série. Além disso, a Konami promoverá campeonatos de várias categorias, dividindo por times, ligas ou divisões. Chat, mensagens e comunidades também são atrações do game. O jogo conta com mais dois times italianos da série A e os uniformes, elenco e formações estão atualizadas. Novas fintas e treinos estão disponíveis. A versão Liveware também pode ser jogado em modo offline, é claro.

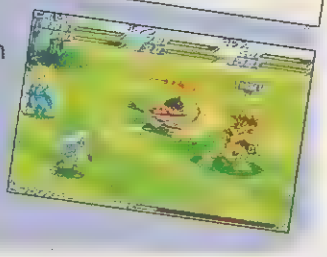
Beet the Vandel Buster: Busters Road

BANDAI
RPG
Já disponível



Originário de um mangá da revista japonesa Shonen Jump, o herói da vez é Beet, um caçador de demônios. Essas criaturas do mal são lideradas por Vandel. As armas de Beet são os cinco equipamentos sagrados herdados do grupo Zenon, mortos em batalha. Mas ele não está sozinho nesse RPG, tem quatro amigos que ajudarão nessa jornada contra Vandel. O game é um RPG clássico e a obra original ajuda nesse sentido, pois tem uma narrativa de progressão. Beet começa bem "verde" na história e vai adquirindo experiência para se tornar um grande caçador.





Haunting Ground

CAPCOM
Ação/adventure
Sem data definida

Haunting Ground (Demento no Japão) é mais game de horror da Capcom. A diferença é que a protagonista é uma universitária quase indefesa, que precisa contar com um único aliado, um cão, para escapar de uma misteriosa mansão. O jeitão do game lembra Resident Evil, mas o clima é de terror psicológico. A pobre moça é perseguida por um gigante chamado Devilitas. Como se ele fosse o único perigo do local. Fiona dependerá de comunicação com o cão para se safar desse encrenca. Como diz o game, de médico e louco, todos temos um pouco.

Splinter Cell: Chaos Theory

UBISOFT
Ação
Março de 2005

O agente invisível está em mais uma missão. Desta vez, o oriente terá grande participação na trama de Splinter Cell, principalmente a Coréia do Norte. Sam Fisher ganhou uma arma simples mas eficiente: uma faca. Com ela, ele poderá matar os oponentes, além de cortar cortinas de plástico. Agora, o agente tem a opção de abrir silenciosamente as portas, controlando a velocidade e a abertura da mesma. Pela primeira vez foram mostradas imagens da versão de PlayStation 2. Como sempre o trabalho de luz e sombra são um dos melhores já visto num game. Um novo sistema de atmosfera também será inaugurado.

Pré-Estréia

Musashi Samurai Legend

SQUARE-ENIX
RPG/ação
Disponível em 2005

Continuação de **Brave Fencer Musashi**, um discreto sucesso de PlayStation One, que agora retorna, depois de seis anos, com força total. Para começar, a abertura será realizada pelo estúdio Gainax, responsável por animês como Nadia e Evangelion. Assim como seu antecessor, **Musashi Samurai Legend** e um RPG/ação, como toques de ação de plataformas. O estilo dos gráficos mudou, passou dos cabeçudos SD para um estilo mais agressivo, com linhas retas. E o cel-shading é especial: os produtores o chamam de mangá-shading, com sombras desenhadas, mais naturais. Musashi pode ter os poderes do inimigo, mas, em vez de sugá-los, deverá travar a mira no inimigo, esperar que ele use seu especial e apertar o botão no momento exato. Os poderes serão necessários para passar pelos diversos obstáculos do game. O personagem pode carregar diversos objetos e criaturas. Nesses momentos, o herói fica limitado para atacar. O jeito é usar um ataque rotatório que tira pouca energia ou usar um método mais arriscado. Trata-se de arremessar a carga para cima e matar os inimigos antes que o objeto caia. Os desenhos estão a cargo do famoso Tetsuya Nomura, que também assina vários **Final Fantasy**, como o **VII** e o **XII**.

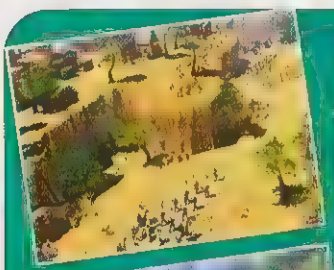
Death Jr

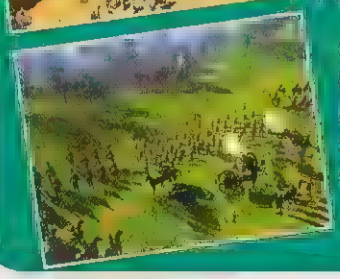
BACKBONE
Ação
Sem data definida

O primeiro jogo divulgado do PSP está ganhando formas definitivas. Apesar do visual redondo e jeitão de jogo de plataforma, **Death Jr** é um jogo que preza os combates, seja de curta ou de longa-distância. De fato, não há itens para colecionar, como é tradição no gênero plataforma. Uma das armas principais do pequeno esqueleto é sua indefectível foice. Além disso, ele conta com um arsenal de armas de fogo, tudo para detonar os demônios e chegar a tempo em sua nova escola. O game mostra o poder do console e seus novos efeitos, como o sombreamento de volume e os desenhos em curvas, como se pode notar na trajetória da foice.

Age if Empires III

MICROSOFT/ENSEMBLE
Estratégia
Quarto trimestre de 2005





Dando continuidade ao seu tradicional jogo de estratégia em tempo real, a Microsoft e a Ensemble colocam o jogador para controlar uma superpotência europeia numa era logo depois de **Age of Empires II: Age of the Kings**. Nesse período às vésperas da Revolução Industrial a missão é descobrir e colonizar novas áreas no mundo. Os gráficos e o sistema de física foram remodelados e os estrategistas virtuais contarão com novas unidades de combate, como infantarias com espingardas, cavalaria e caravelas. Claro, haverá novas civilizações e tecnologias, e as campanhas atravessarão três gerações.

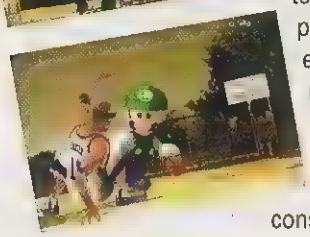
NBA Street V3

ELECTRONIC ARTS

Esporte

Agosto de 2005

O basquete de rua vai invadir os consoles de todo o mundo. E a Electronic Arts tem surpresas, principalmente para o GameCube. Na versão da Nintendo, a turma de Mario faz uma participação mais que especial. Mario, Luigi e a princesa Peach desafiam os basqueteiros da pesada, que, mais eclético, inclui uma atleta. O modo Street Challenge põe o jogador numa campanha de 70 dias para construir seu personagem, incluindo suas roupas, e alcançar a fama de dono do pedaço. Dependendo dos eventos que participar, o enredo muda. As partidas funcionam em times de trios. As versões de PlayStation 2 e Xbox não terão personagens exclusivos, mas haverá um modo online para esses consoles.



World Racing 2

TDK/SYNETIC

Corrida

Primeiro trimestre de 2005

Jogo de corrida estilo arcade, com muita velocidade e com dirigibilidade menos "séria" que Gran Turismo ou Forza Motorsport. Os carros são oficiais e inclui o carro-conceito da Volkswagen, o Nardo. Além disso, o game inclui diversos modos de missão, com objetivos bem variados, cenários bastante ricos e boa construção de veículos e pistas. Além disso, haverá diversas opções para "tunar" os carros. Prepare-se para entrar no circuito mundial.

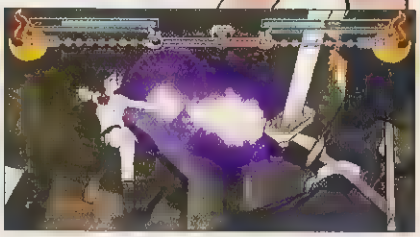
Bleach

SONY

Luta

Segundo trimestre de 2005

Mais um mangá da revista japonesa Shonen Jump desembarca nos videogames. A bola da vez é Bleach, um dos campeões de audiência da referida revista. Ichigo Kurosaki é um menino normal, exceto por uma característica: ele pode ver fantasmas. Depois de sua família ser salva por uma caçadora de fantasmas chamada Rukia, ele também resolve ser um caçador. A versão de PSP é um típico jogo de luta 3D, sendo que cada personagem possui características bem distintas. Rukia possui poderes mágicos enquanto Ichigo vai na base da espada. O game deverá usar a capacidade de comunicação para acionar o modo multijogador, e tirar duelos que não estão nos mangás.



Stolen

HIP/BLUE 57

Ação/adventure

Março de 2005

Stolen faz lembrar um inusitado cruzamento de **Metal Gear Solid** com **Cat-Woman**, com elementos de infiltração e ação acrobática. A missão da personagem principal do game é roubar artefatos preciosos. E como é de praxe, essas coisas estão sempre bem protegidas. Usando técnicas de espionagem e equipamentos especiais, o jogador deverá ultrapassar os diversos esquemas de segurança, nem que tenha que dar uma de Ethan Hwak, como no primeiro Missão Impossível. Além de um mapa, a ladra conta com um sonar que permite investigar o que há por trás das portas sem precisar abri-las.

Pré-Estréia

The Roots

CENEGA/TANNHAUSER GATE
RPG/ação
Fevereiro de 2005

O PC e o Xbox ganharão um novo RPG e se chama **The Roots**, produzido pela polonesa Tannhauser Gate. Trata-se um RPG com ação e busca uma nova visão para as batalhas, que são realizadas em arenas. Os seus personagens possuem habilidades especiais e magias para fazer frente às perversas criaturas do mundo de Lorath. Além disso, é possível evocar criaturas místicas para auxiliar no combate. Também há diversos minigames, como as batalhas aéreas à bordo de aeronaves. São mais de 120 personagens NPC (não controláveis), 70 magias e 50 habilidades especiais, contra uma horda de 100 tipos de inimigos.

Imashime: Way of the Shinobi

SPIKE/ACQUIRE
Ação/adventure
Disponível em 2005

O Acquire que faz a série Way of the Samurai resolveu olhar para outro personagem fascinante da cultura japonesa: os ninjas. Apelidado de Ninja Project, a série Way of the Shinobi se estenderá para o PSP e celulares. A versão de Play2 se chama Imashime. O personagem principal perdeu a memória. Tudo que ele sabe é que é um ninja e se chama Gou. Assim como em Way of the Samurai, a jogabilidade é bem livre, não ficando muito amarrado ao enredo. Como um bom assassino das trevas, Gou possui habilidades físicas fantásticas e pode lutar com a espada ou outras armas além de aplicar socos, chutes e finalizações

Katamari Damacy 2

NAMCO
Ação
Dezembro de 2005

Com seu jeito simples, Katamari Damacy conquistou os jogadores de todo o mundo. A segunda versão continua com o mesmo esquema, só que as fases ganham missões, como se transformar numa esfera do tamanho indicado. Como dito, o jogo é bem simples: você controla uma esfera e deve passar por cima de objetos e fazer a bola ficar cada vez maior. Objetos maiores que a esfera não podem ser incorporados; primeiro absorva pequenos itens e depois tente grudar nos maiores. Se espatifar numa parede, os itens grudados podem cair. Os gráficos também seguem o estilo do antecessor, bastante particulares.

The Sims 2 University

ELECTRONIC ARTS/MAXIS
Simulação
Março de 2005

Esta na boca do forno a primeira expansão do milionário **The Sims 2** e terá como tema a vida no campus de uma universidade. Sendo assim, seu sim irá assistir a aulas, dormir nos quartos, estudar e também participar das mais variadas festas. A vizinhança do campus inclui bares, arcades, grêmios estudantis e bibliotecas. Durante o período de universitário você pode encontrar o amor de sua vida e o diploma ajudará a conseguir melhores empregos. Mesmo durante o período escolar você poderá ter empregos e assim conseguir grana para se sustentar. Pronto para encarar um bicho virtual?

FEVEREIRO

PlayStation 2

Armored Core: Last Raven
Bleach
Brothers in Arms
Champions: Return to Arms
Devil May Cry 3
Dynasty Warriors 4
Judge Dredd: Dredd vs Death
Midnight Club 3: DUB Edition
Mortifilia
Motocross Mania 3
NBA Street V3
Nano Breaker
Nightmare Before Christmas
Outlaw Volleyball 2
Phantom Crash 2050
Savage Safari Hunt
Sega Ages Classic Collection
Sega Classics Collection
Shadow of Rome
Shinsengumi Gunrouden
Stolen
Tenchu: Fatal Shadows
Tsukiyoni Saraba
Wild Arms: Alter Code F
Winnie Pooh Rumbly Tumbly
Xenosaga II
Ys: The Ark of Napishtim
Zoids Infinity Fusers

GameCube

Chaos Field Extended
Judge Dredd: Dredd Vs. Death
Killer 7
Mortal Kombat Deception
NBA Street V3
Starfox Assault

GameBoyAdvance

Rockman Exe Team of Coronel
Shaman King Legacy Hawk
Shaman King Legacy Wolf
Yu-gi-oh! World Championship Tournament 2005

Nintendo DS

Another Code The Two Memories
Meteos

PSP

Need for Speed Underground Rivals
Tiger Woods PGA Tour

Xbox

Animaniacs Great Hunt
Dai Senryaku
Iron Phoenix
Judge Dredd: Dredd Vs. Death
Midnight Club 3: DUB Edition
Mortifilia
NBA Street V3
Pariah
Resonance
Robots
Snow Blind
Stolen
Top Gear RPM Tuning
Winning Eleven 8 International

PC

Brothers in Arms
Origin of Species
Project: Snowblind
Psychotoxic
Star Wars Knights of the Old Republic II: the Sith Lords
The Settlers: Heritage of Kings
World at War

MARÇO

PlayStation 2

Azumi
Cold Fear
Digimon World 4
Dragon Ball Z Saga: Evolution
ESPN MLB 2K5
Enthusia Professional Racing
Far Cry Instincts
Far East of Eden
Musashi Samurai Legend
Notorious: Die to Drive
Phantom Kingdom
Red Ninja: End of Honor
Resident Evil Outbreak 2
Shining Force Neo
Splinter Cell 3: Chaos Theory
Super Monkey Ball DX
Tekken 5
The Shield
TimeSplitters: Future Perfect
Wild Arms: Forth Detonator

GameCube

Donkey Konga 3
Dragon Ball Z Saga: Evolution
One Piece Grand Battle Rush

GameBoyAdvance

Backyard Baseball 2006
Mario Party Advance

Nintendo DS

Egg Monster Heroes

Xbox

Close Combat First Fight
Cold Fear
Conker: Live and Reloaded
DOOM III
Dragon Ball Z Saga: Evolution
King of Fighters 2002
MLB 2K5
Red Ninja: End of Honor
Super Monkey Ball DX
The Shield
TimeSplitters: Future Perfect
Worms 3D

PC

Battlefield 2
Black & White 2
City of Heroes: City of Villains
Dreamfall: The Longest Journey
ER
Freedom Force vs. The Third Reich
Imperial Glory
Pariah
Robots
Silent Hunter III
Stolen
Stronghold 2
The Sims 2 University

ABRIL

PlayStation 2

Cold Winter
Emergency Mayhem
Fahrenheit
Metal Slug 4
Outlaw Tennis
Predator: Concrete Jungle

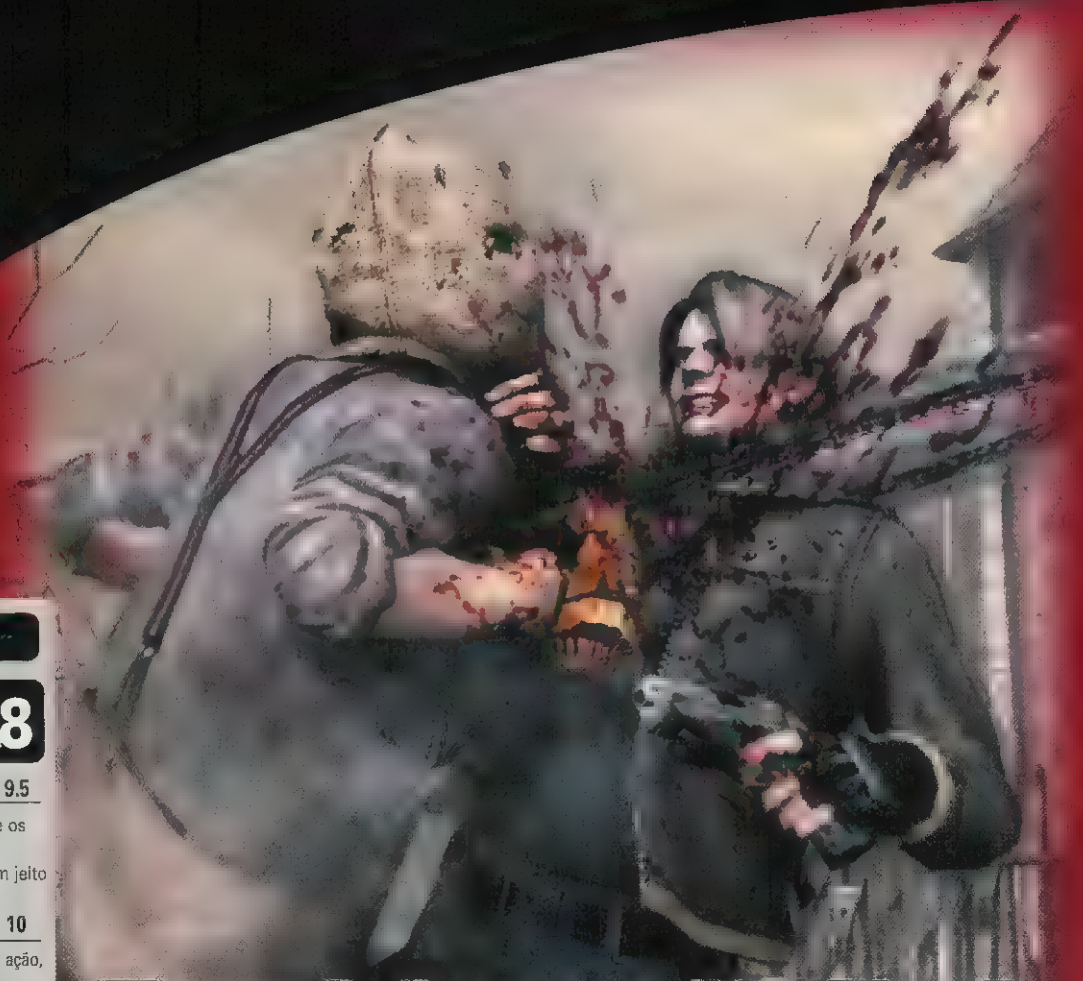
Xbox

Capcom Fighting Evolution
Emergency Mayhem
Metal Slug 4 & 5
Motorcross Mania 3
Predator

PC

Dungeon Lords
Empire Earth 2
IHRA Professional Drag Racing 2005

Por Lord Mathias



Resident Evil 4

Resident Evil 4

Capcom
Ação/Adventure
1 jogador

9.8

Controle 9.5

O sistema de mira é eficiente e os botões têm uma configuração perfeita. Apenas poderia ter um jeito de andar de lado.

Diversão 10

Resident Evil 4 ganhou muito na ação, com uma variedade de eventos fantástica. As missões alternativas também são muito boas.

Gráfico 9.5

Sem dúvida, um dos melhores gráficos de todos os tempos. Texturas realistas e efeitos visuais de cair o queixo formam o cenário.

Som 9.5

Assim como o visual, o som é polido e trabalha para dar o clima de suspense. O realismo também é o mote dos efeitos sonoros.

Muito Terror! *Por Marjorie Bros*

Embora não tenha mais os famosos zumbis, Resident 4 continua assustando e muito, agora com Los Illuminados. Eu heim...

Resident Evil é um clássico, que popularizou o estilo adventure com ação isto é, um jogo cheio de investigação e mistérios aliado a ação. Também descobriu um filão muito lucrativo: os jogos que tem o terror como tema. E o sucesso avassalador inspirou outras empresas a apostar na fórmula. Entre as muitas cópias baratas, **Silent Hill** (Konami) e **Siren** (Sony) por exemplo, conseguiram trilhar um caminho próprio. Voltando a **Resident Evil**, a série inaugurou um estilo próprio, mas já começava a dar sinais de cansaço. Então, o produtor Shinji Mikami fechou a trilogia e promoveu um renascimento. Essa é a filosofia que parece nortear o fabuloso **Resident Evil 4**. Logo de cara, o que chama atenção são os gráficos, um dos mais bonitos de todos os tempos, com texturas de babar e um modelagem de personagens impecável. Nesse ponto, nota-se uma influência de **Silent Hill**: os "bonecos" possuem manchas e rugas, dando um ar natural aos modelos humanos. Nota-se também que muitas "amarras" foram retiradas: o ritmo é bem mais dinâmico e a munição não é contada como nas versões anteriores. O limite de save também foi retirado: você continua gravando nas máquinas de escrever, mas não é necessário usar a Ink Ribbon para salvar. O tiroteio é muito mais livre, pois o jogador controla a mira e pode acertar em qualquer parte do inimigo. Tiro na cabeça pode ser fatal, e nas pernas fazem derrubar o adversário. Acertando o braço a arma do oponente cai. Além disso, Leon, o personagem principal, pode usar chutes e golpes de luta livre dependendo da situação. Há um botão de ação cuja função varia. Se estiver numa janela, ela serve para atravessá-la, se estiver num baú, vai abri-lo, e assim por diante. A ação é muito variada: em determinados pontos é necessário apertar o botão pedido pelo jogo para seguir em frente. É um teste de velocidade nos botões e de reflexo. O sistema de baús foi extinto. Em vez disso, Leon carrega uma pasta e nela carrega todos os seus itens. Cada objeto possui um tamanho e cabe ao jogador organizar a mala para fazer encaixar tudo. Pastas maiores ficam disponíveis no decorrer do game. Desta vez há uma grande quantidade de armas, que vão desde uma pistola a um lança-foguetes, e elas podem ficar mais poderosas, pois os vendedores fazem upgrades. E a munição, felizmente, é suficiente para matar todos os

Combinado as ervas

Como reza a tradição as diferentes ervas podem ser combinadas para gerar remédios mais fortes. Veja as combinações:

Verde + verde: restaura o dobro da erva verde;

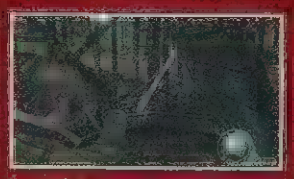
Verde + verde + verde: restaura toda energia;

Verde + vermelho: restaura toda energia;

Verde + amarelo: restaura pouca energia e aumenta o limite máximo;

Verde + vermelho + amarelo: restaura toda energia e aumenta o limite máximo.

inimigos que aparecerem. Vendedores? Sim, o jogador pode comprar itens e, obviamente, precisa de dinheiro, que estão com inimigos ou espalhados pelo cenário. Os itens, como reza a tradição podem ser combinados e são usados para criar itens de cura mais potentes. Agora, o recarregamento de munição não pode ser feito com a combinação. Não tem jeito: tem que se equipar da arma e fazer o procedimento, ficando um tempo vulnerável. E haja armas para enfrentar os inimigos, que são bem numerosos. Eles não são zumbis, mas também não são nada normais. Os moradores da vila ameaçam o agente com xingamentos e frases como "Detrás de ti, imbecil!". Os chefes são um show a parte e alguns deles necessitam de tática especiais. Depois de um tempo Leon passa a ter a companhia de Ashley, a filha do presidente dos EUA, cujo resgate é a missão de Leon. Aí, a preocupação aumenta, pois você terá de proteger a garota também. Para isso, o jogo oferece alguns comandos extras para dar ordens, como ficar no lugar ou pedir para seguir. Como foi dito, a trilogia de **Resident Evil** se fechou e o jogo de número 4 não tem nada de zumbi ou Umbrella. Leon S. Kennedy, de **Resident Evil 2**, agora é um agente federal e investiga o seqüestro do Ashley. Investigações levam o ex-policial a uma vila na Espanha, onde os moradores parecem fazer parte de uma estranha seita, chamado de Los Illuminados. Enfim, 2005 já começa com um jogaço de arrepiar!



1 - DICA: nessa parte da vila, acerte o toco de madeira para fechar o poço e acerte a jóia, para pegá-la bem limpinha.

2 - DICA: armários podem ser destruídos com granadas. Já, as tábuas nas janelas, um tiro de shotgun já detona.

3 - DICA: a missão sub da jóia azul permite ganhar a Punisher de graça com o vendedor.

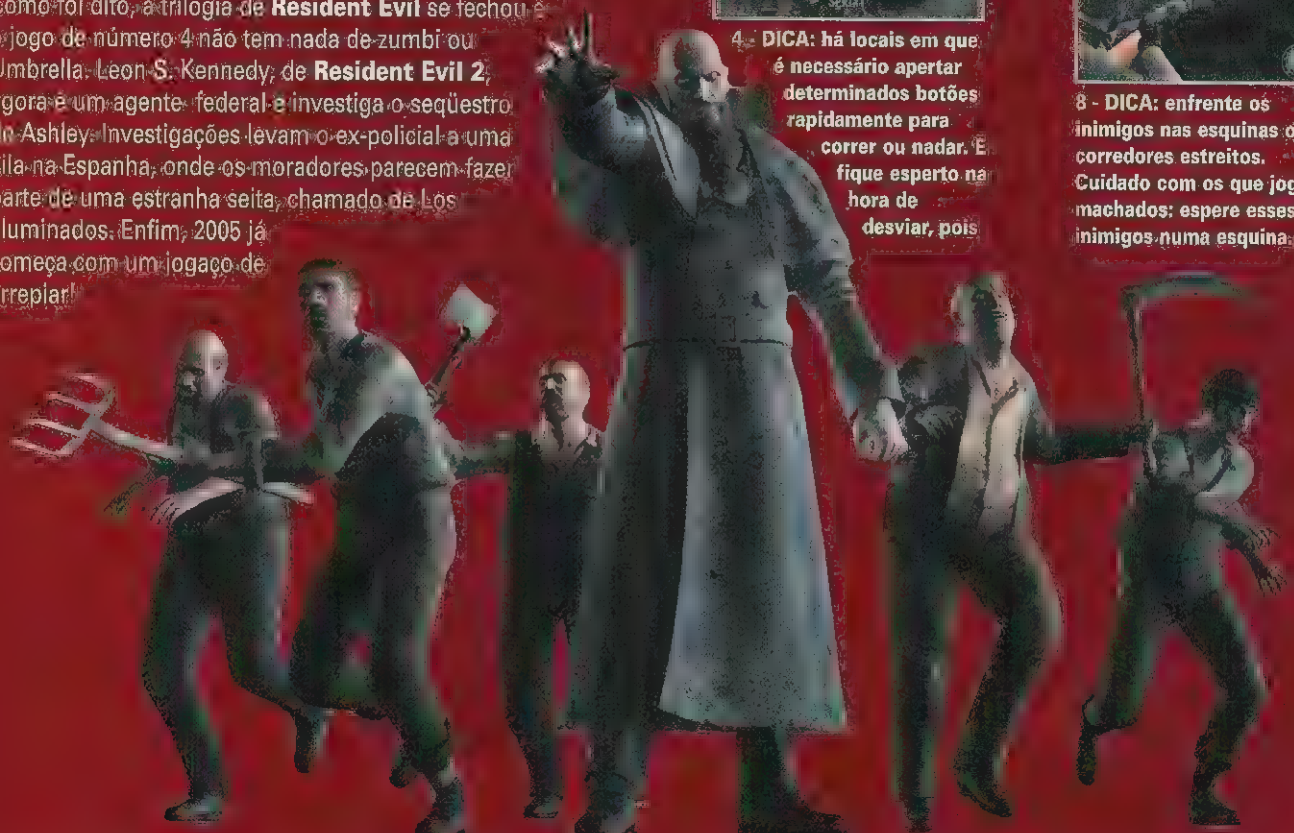
4 - DICA: há locais em que é necessário apertar determinados botões rapidamente para correr ou nadar. E fique esperto na hora de desviar, pois as combinações de botão podem ser A + B ou L + R.

5 - DICA: fique esperto nas armadilhas. Atire nelas para neutralizá-las.

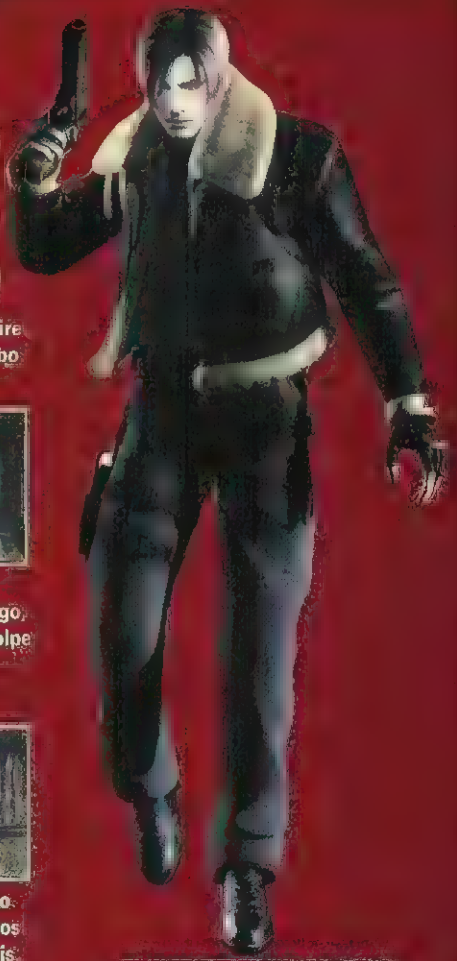
6 - DICA: o mapa do vendedor mostra a localização dos tesouros, que dão uma boa grana na venda.

7 - DICA: na hora de detonar caixas ou barris vá de faca para economizar munição. Mas cuidado se a cobra aparecer. Mande outra facada rapidamente.

8 - DICA: enfrente os inimigos nas esquinas ou em corredores estreitos. Cuidado com os que jogam machados: espere esses inimigos numa esquina.



Resident Evil 4



9 - DICA: olhe para o chão com cuidado para não cair nessas armadilhas. Dê um tiro para desativá-las.

10 - DICA: nesse local, use a caçamba para se proteger das dinamites.

11 - DICA: acione os símbolos para ganhar a jóia verde. Acione as opções na ordem 3, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4 e 3.

12 - DICA: olhe para cima ou para baixo: um ninho de pássaro pode esconder um tesouro. Atire.

13 - DICA: contra o primeiro chefe, se ele nadar para os tocos de árvore, acione o motor e vire para um dos lados. Quando o monstro mergulhar, também ande para os lados para desviar da mordida. Depois de um tempo você poderá acionar o arpão. Espere o bicho se aproximar um pouco e arremesse a arma para dentro de sua boca. Depois, imediatamente, mire para baixo e acerte seu rabo. Repita até matá-lo.

14 - DICA: contra os moradores que cospem fogo, espere-os prepararem o golpe e mande um tiro. Eles morrem queimados.

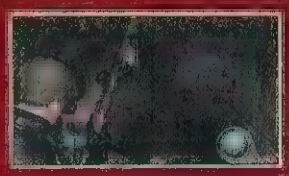
15 - DICA: contra o segundo chefe, primeiro recolha todos os itens das cabanas. Depois, atire com a shotgun. Quando ele chegar perto, corra para um dos lados. A virada rápida é importante nesse chefe (ponha para trás e B). O cachorro que você salva no começo do jogo distrai, por um tempo, o gigante. Depois de dar alguns tiros, algo vai sair de dentro dele. Use o botão de ação para subir em suas costas e detonar o ser estranho.

16 - DICA: coloque as luzes nessa posição na igreja e abrir a porta onde Ashley está presa.

17 - DICA: as lamparinas podem queimar os inimigos que estiverem por perto. Basta dar um tiro. Utilize a mesma tática com barris explosivos.

18 - DICA: depois de salvar Ashley ela será útil em diversas situações. Em compensação - afinal, é sua missão - você terá de protegê-la.

19 - DICA: empurre armários e posicione-os nas janelas para ganhar tempo contra os moradores, que querem invadir a casa.



20 - DICA: a shotgun é uma eficiente arma para curtas distâncias. Mire na cabeça e a morte é quase garantida.

21 - DICA: usando a pistola, mire primeiro nas pernas. Isso faz derrubar o inimigo. Depois, mire com cuidado na cabeça e acerte um tiro fatal.

22 - DICA: na cena da invasão da casa, derrube as escadas para evitar que cheguem mais inimigos. Luis cuida dos que estão dentro da casa.

23 - DICA: nesta parte derrube a rocha para cima do gigante. Depois, use a mesma estratégia usada contra o chefe.

25 - DICA: no teleférico, uma boa opção de arma é a submetralhadora. A arma é eficiente contra um chefe logo adiante. Os machados podem ser derrubados com tiro.

26 - DICA: a erva amarela permite aumentar o tamanho da barra de vida. Combine-a com uma erva verde ou com um mix de verde com vermelha.

27 - DICA: use a submetralhadora nesse chefe. Quando ele chegar perto, passe por ele e corra para o outro lado e vire rapidamente. Faça isso até parti-lo ao meio. Continue atirando, correndo para o outro lado sempre que o inimigo chegar perto. Se ficar fraco, use as ervas que estão no local.

28 - DICA: dê uma rajada de tiros no motorista para tirá-lo do caminho.

29 - DICA: se existir uma aglomeração de inimigos, a granada é uma boa opção. A shotgun também é eficiente.

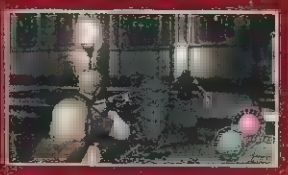
30 - DICA: mate as cobras para ganhar um ovo, que enche energia.

31 - DICA: o vendedor melhora seu estoque com o decorrer do jogo. O mapa e a pasta são itens valiosos. A pasta maior permite guardar mais itens. Use a opção de "tunar" para melhorar suas armas.

32 - DICA: deixe Ashley num lugar seguro antes de partir para o combate. Ela pode se esconder dentro do caçambas. Se alguém a levar, mande tiros no seqüestrador.

33 - DICA: ha jóias encravadas em paredes e pedras.

34 - DICA: não corra contra esse chefe. Em vez disso, ande para os sinos, mande uma facada e afaste-se rapidamente. Dê tiros de shotgun em suas costas. Use o outro sino e faça a mesma coisa. Fique andando e mandando tiro nas costas.



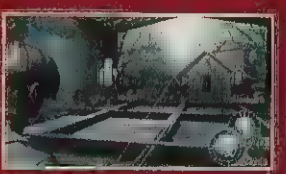
35 - DICA: a shotgun é uma boa arma contra inimigos de escudo.

36 - DICA: bombas incendiárias é outro bom equipamento contra aglomerações.

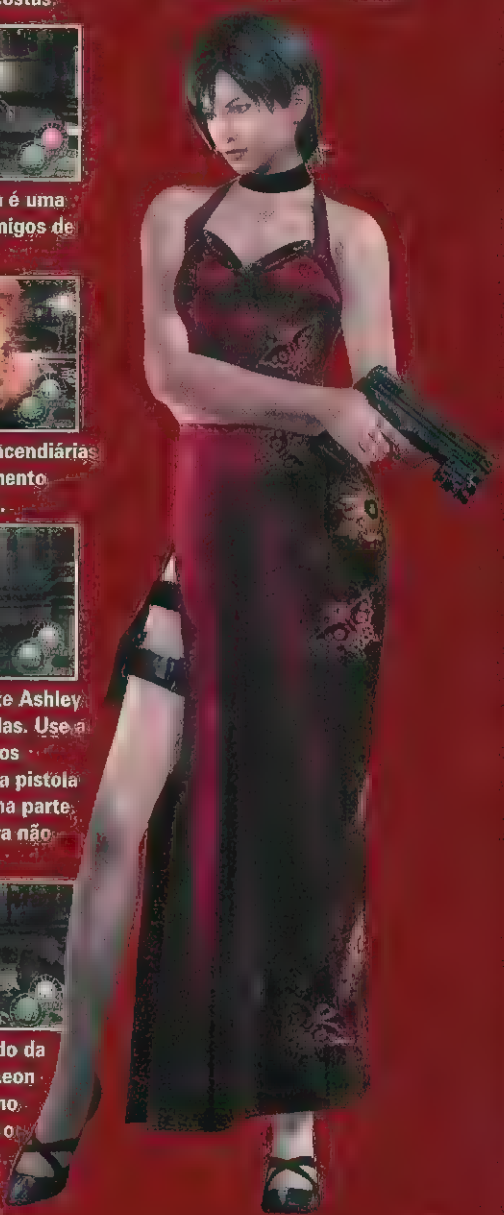
37 - DICA: nessa parte Ashley deve girar as manivelas. Use a shotgun para conter os inimigos por perto e a pistola contra os que estão na parte de cima. Cuidado para não acertar Ashley.

38 - DICA: dependendo da posição do inimigo, Leon pode usar golpes como chutes e suplex. Mas o inimigo precisa estar curvado por tiro nas pernas, por exemplo.

39 - DICA: itens atrás de um vidro? Use a faça ou tiro.



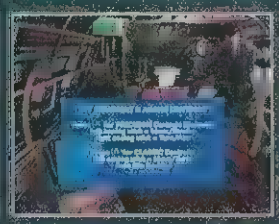
40 - DICA: no minigame do tiro Leon pode ganhar tampinhas fazendo mais de 3 mil pontos ou derrubando todas os alvos. A cada cinco tiros certos consecutivos, um alvo de 500 pontos aparece. Tiro na cabeça vale bônus.



Por Lord Mathias

Goldeneye: Rogue Agent

Bond? James Bond? Pra falar a verdade, não. Nesse mais recente título da série você é nada mais nada menos do que um agente convertido ao lado negro, o Rogue Agent, citado no título do jogo. Esse agente foi expulso dos Serviços Secretos de Sua Majestade por brutalidade. O enredo do jogo é mais violento do que de costume, pois você pode destruir tudo o que quiser sem se importar com reféns e até usar pessoas como escudo humano para se proteger dos disparos de seus ex colegas. Outra sacada boa desse jogo que o diferencia dos demais do gênero de tiro em 1ª pessoa é a possibilidade de manejar duas armas, iguais ou diferentes, de forma independente, como por exemplo atirar apenas com uma, com as duas ao mesmo tempo ou recarregar uma enquanto atira com a outra. Nosso personagem vilão também tem outra surpresa, ele perdeu um olho em um encontro com um inimigo e recebeu de seu chefe um olho de ouro de presente, e esse olho de ouro lhe dá alguns trunfos para serem usados. Você pode por exemplo, enxergar através de objetos ou seguir seus inimigos com visão de raio-x, pois seu olho vai se aperfeiçoando durante o jogo. Então não fique esperando mais e se aventure pelo lado negro dessa vez.



DICA: no começo do jogo você pode escolher o tipo de controle. O mais aprpriado é o estilo clássico, pois esse estilo tem uma mira semi-automática

Goldeneye: Rogue Agent

EA Games
Ação/Tiro em 1ª pessoa
1 jogador

9.1

Controle 9.0

Muito bom, pois permite ao jogador escolher entre o modo clássico de controle em 1ª pessoa ou um modo mais avançado ■ atual.

Diversão 8.5

O jogo é divertido, com algumas novidades que diferenciam o jogo e inovam no gênero de tiro em 1ª pessoa.

Gráfico 9.5

O gráfico é muito bom, com personagens e objetos bem definidos, o que ajuda bastante o jogador.

Som 9.5

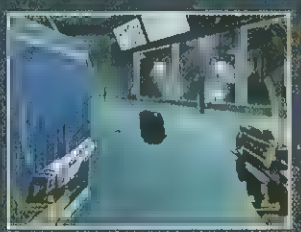
O som é muito bom, os efeitos sonoros como o de tiros são muito reais ■ dão um clima especial ao jogo.

Poucos Objetivos! - *Por Kamikaze*

Faltam objetivos. Na maioria das vezes é preciso apenas caminho pela fase matando os inimigos e nada mais. Meio sem graça não é?

DICA: use paredes, pedras e coisas do gênero para se proteger dos tiros inimigos. Saia do escondetijo, dê alguns tiros e volte

DICA: você pode pegar um inimigo como refém para se defender de alguns tiros. Para isso chegue sem ser percebido, dê uma coronhada no inimigo e agarre-o



DICA: alguns inimigos deixam coletes a prova de bala no chão após morrerem. Pegue-os para ganhar uma energia extra

DICA: a pequena seta amarela na parte de cima da tela indica a direção que deve ser seguida

DICA: não acerte os soldados quando aparecer um X verde, pois esses são soldados de sua equipe

DICA: algumas armas possuem o modo sniper, com ele você pode acertar inimigos que estão distantes sem ser percebido

DICA: atire sem parar para destruir as naves e pule pela corda para prosseguir

Miami Vice

DICA: esconda-se atrás de caixas para se proteger de alguns tiros.

Esse jogo desenterra um dos mais populares seriados policiais dos anos 80, "Miami Vice", que se passava na Flórida e contava as aventuras dos policiais Sonny Crockett e Ricardo Tubbs na luta contra o tráfico de drogas. O jogo é do gênero de tiro em 3º pessoa e com toda aparência do antigo seriado. Os jogadores podem explorar um grande cenário nessa Miami virtual e o objetivo do jogo é levar a justiça aos locais mais perigosos e de contrabando de drogas da cidade, como casas noturnas, mansões de traficantes e galpões nas docas. Como no antigo seriado, o grande vilão é Calderon, que é o rei do tráfico e comanda um grande exército de traficantes. Miami deve se tornar um lugar pacífico novamente e para isso contamos com a ajuda dos policiais galãs e estilos, pelo menos na época do seriado, para cumprir essa missão.

DICA: aperte o botão no canto direito do galpão para acionar a escada na parte de fora.

DICA: pega as chaves que os inimigos deixam no chão após morrer para abrir portas trancadas.

DICA: suba no container, pule para o próximo e passe pela madeira para chegar até a escada.

Miame Vice	
Davilex Ação/Aventura 1 jogador	7.7
Controle	7.5
Diversão	8.0
Gráfico	7.5
Som	8.0

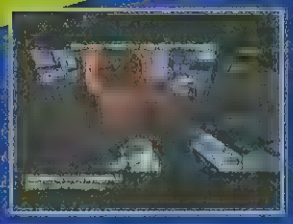
PB Games

VISA VISA Electron Diners Club International REDE SHOP

Locação e Venda
Somente Originais
Aparelhos • Jogos • Acessórios

Av. Geremário Dantas, 1.400
Lj.109 Térreo (Quality Shopping)
Rio de Janeiro - RJ
Tel.: (021) 3415 8268

Por Marcelo Kamikaze



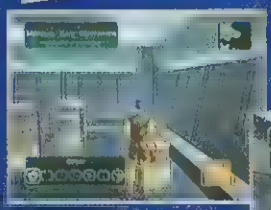
DICA: você pode pular a introdução no começo do jogo, porém se você fizer o tutorial poderá coletar alguns itens.

DICA: para desarmar bombas com o robô, caminhe devagar até chegar perto da bomba e aperte o botão de ação.

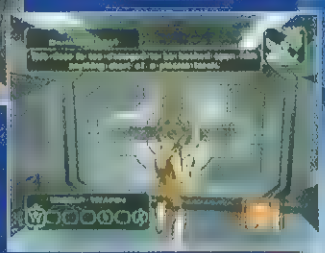
Star Wars Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords

Com diveros mini-games, um enredo bem tramado e mais detalhes sobre a pré-história de "Star Wars", a segunda parte de "Knights of the Old Republic" promete er um prato cheio para os amantes da série Star Wars. Esse novo jogo da série começa cinco anos após o final da primeira versão. Um novo personagem foi criado para o jogo: um Jedi exilado depois da Guerra Mandaloriana, insatisfeito com os eventos da recente Guerra Civil e como ele é o último Jedi conhecido, sua missão é remontar a honrada Ordem Jedi, uma tarefa nada fácil. O personagem começa o jogo com algumas desvantagens, ele perdeu boa parte de seu contato com a Força e perdeu também seu Sabre de Luz. Não se preocupe, pois esses elementos e muitos outros serão recuperados nas missões do jogo, permitindo assim que você molde seu personagem tanto pelo Bem quanto pelo Lado Negro, se assim você preferir. Dos sete planetas do jogo, apenas um fazia parte do primeiro jogo, uma Dantooine destruída pela guerra. E esse planeta terá um importante papel no jogo, pois é o lar da Ordem Jedi. Por isso se prepare para viver fortes emoções em mais um game com o nome de sucesso Star Wars.

DICA: entre de volta no seu tanque para recuperar energias.



DICA: procure por itens em caixas, baús e armários.



DICA: use alguma arma para abrir portas que estão danificadas.

DICA: para destruir o robô, use bombas e golpes normias. Seus amigos irão ajudar.

DICA: evite passar pela fumaça verde para não ficar envenenado.

DICA: use os computadores para ter acesso a informações e destravar portas. Alguns podem ser destruídos para destravar certas portas.

Star Wars Kinghts of the Old Republic 2: The Sith Lords

Obsidian
RPG
1 jogador

9.0

Controle 9.0

O controle do jogo é bom pois é bem simples e a câmera é boa ■ ajuda muito.

Diversão 9.5

O jogo é bem divertido ■ possui uma ótima história. É um jogo para agradar aos fans da série Star Wars.

Gráfico 8.5

O gráfico não é dos melhores, possui cores fracas e atrapalha ■ jogador ■ enxergar certos detalhes durante ■ jogo.

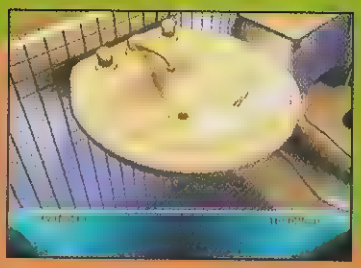
Som 9.0

O jogo possui bons efeitos sonoros ■ a trilha sonora dá todo o clima de um jogo da série Star Wars.

O que disse? - *Por Baby Betinho*

O jogo possui muitas conversas ■ informações, ■ tudo em inglês, portanto se você não manja um pouco de inglês poderá ter dificuldades.

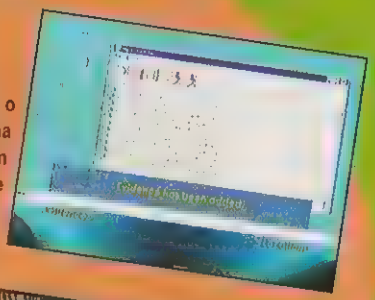
CSI: Crime Scene Investigation



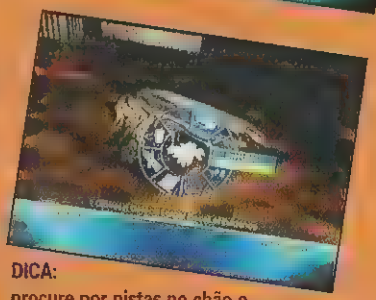
DICA: use o spray para encontrar sangue na pia e colete uma amostra. Leve a amostra para ser analisada no laboratório

DICA: use o pó para achar digitais no controle remoto

Com sua primeira versão lançada para computadores, a Ubi Soft trouxe **"CSI: Crime Scene Investigation"** para o Xbox. O é jogo baseado no programa de TV que é sucesso nos Estados Unidos e está começando a ser exibido no Brasil. **"CSI"** reúne uma equipe de policiais de Las Vegas que é responsável por investigações em cenas de crime, especificando mais, em homicídios. É preciso investigar cada detalhe da cena do crime, descobrindo pistas e tentar formular teorias de como ocorreu o assassinato para descobrir quem foi o culpado. O jogador será um agente que é escalado para trabalhar ao lado de Grissom e Catherine, ambos astros do seriado na televisão. Como ajudante desses policias, você recebe a função de recolher e examinar provas, interrogar testemunhas e utilizar as mais novas tecnologias para prender os culpados. O jogo apresenta uma perspectiva em primeira pessoa, possui personagens 3D de vários atores do seriado e os crimes do jogo foram escritos por Max Allan Collins, roteirista do programa. Por tanto, mãos a obra investigador!



DICA: use o computador da vítima para descobrir com quem ela se encontrou na noite do crime

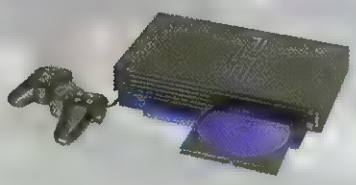


DICA: procure por pistas no chão e use as luvas para coletá-las

CSI: Crime Scene Investigation	
Ubi Soft Investigação 1 jogador	9.0
Controle	9.0
Diversão	9.0
Gráfico	9.0
Som	9.0

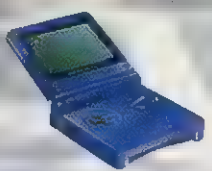
J&C Games

Venda de videogames, acessórios, jogos, destravamentos e manutenção.



PlayStation 2

GameBoy Advance



GameBoy SP.

XBox

GameCube

Despachamos para todo o Brasil. (Sedex á cobrar)
Parcelamos em 5 vezes. Para outros estados somente em depósito bancário.

Rua Siqueira Bueno, 2181 - cj. 4 - Moóca
www.jcgames.com.br
contato@jcgames.com.br

Tel./Fax: (011) 6605-5081

Por Baby Betinho

Rumble Roses

Jogo de luta livre com lindas garotas, mas não se engane, elas são lindas, lindas e agressivas. É pancadaria para todo lado, seja no ringue ou em uma piscina de lama. O jogo conta com 10 personagens principais e cada uma libera uma personagem secreta, com isso são 20 personagens ao total. Temos personagens como Reiko que é fã de Ryu, Dixie Clements que é uma Cowgirl nascida em Texas e a misteriosa ninja negra Bloody Shadow. Todas as garotas têm uma outra garota como rival e irão se encontrar para lutar no modo Story com muita porrada e torções. Algumas garotas têm como especialidade golpes físicos como socos e chutes, enquanto outras são mais efetivas com torções na cabeça, braços, pernas ou no corpo. Uma boa tática pode garantir a vitória, por isso use as habilidades de sua lutadora para derrotar o oponente. Vale a pena conferir este bom e diferente jogo de luta livre.

Rumble Roses

Konami
Luta
2 jogadores

8.8

Controle 9.0

O controle é muito simples e facilita na hora de jogar. Como é comum em jogos de luta livre, todos os golpes são bem simples de serem executados.

Diversão 8.0

O jogo é divertido e as lutas são bem reais. Você pode traçar diferentes estratégias e assim as lutas dificilmente são iguais.

Gráfico 10

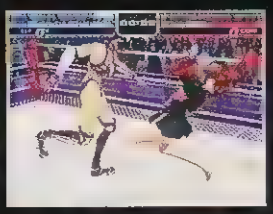
O gráfico do jogo é excelente. Os personagens são perfeitos e os cenários são simples mas bem feitos.

Som 8.5

A trilha sonora é composta por boas músicas e os efeitos sonoros são bons, tal como vozes e gritos dos personagens.

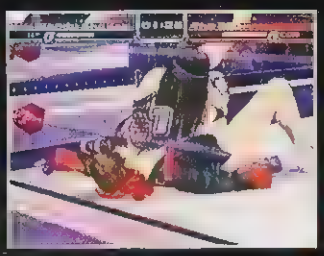
Poucas Opções! · *Por Kamikaze*

O jogo possui poucos modos de jogo e chega uma certa hora que não se tem mais o que fazer, apenas salvar com todas as garotas no modo Story.



DICA: use sequências de socos e chutes para deixar o oponente cansado e encher sua barra de especial mais rápido.

DICA: para usar um counter de agarrão, aperte simultaneamente o botão de defesa e o de agarrar. Assim você pode escapar dos agarrões do adversário



DICA: quando o oponente estiver bem cansado, use o PIN para tentar vencer a luta.

DICA: quando seu especial estiver cheio e o comando aparecer no canto da tela, você pode usar o especial, basta apertar o botão indicado na tela.

DICA: após salvar o modo Story, ganhar e defender o cinturão no modo Exhibition você poderá assistir os vídeos do personagem na Galery.

DICA: para realizar o Humilation Move você precisa encher o coração do adversário dando golpes nele e ter um especial. O comando aparecerá na tela, basta apertar o botão indicado.

DICA: após terminar o modo Story, novas roupas estarão disponíveis no momento de escolha do personagem.

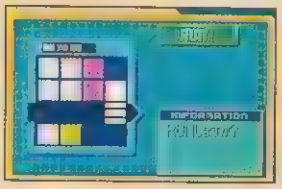
DICA: quando Lady-X Substance começar a girar, desça do ringue imediatamente e só volte quando ela parar.

Rockman Exe 5: Team of Blues

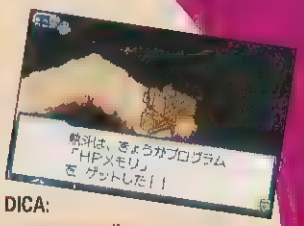
Por Marcelo Kamikase

DICA: saiba das características de cada arma para poder usá-los da melhor maneira possível. Como sempre determinadas condições fazem evoluir a arma. Por exemplo, a Cannon A, B e C, escolhidos nessa ordem, resulta num supercanhão.

Conhecido como **Mega Man Battle Network 5** nos EUA, esse game da Capcom incorpora novidades significativas. A maior delas é o modo de liberação. Nas áreas com chefes, o sistema de jogo fica um tanto similar a um jogo de estratégia. O seu time, que vai aumentando no decorrer do jogo, e o time dos inimigos se revezam nos movimentos. O seu grupo deve liberar os painéis negros, onde se escondem inimigos. Ao eliminar todos os painéis com buracos negros, a proteção do chefe é eliminada. Nesse momento, seu time está pronto para atacar o líder do local. Cada integrante de seu time tem um comando específico. Fora isso, haverá como visitar o mundo do passado e os sistemas da quarta versão estão intactos. **Mega Man Battle Network 5** virá em duas versões: **Team of Blues** e **Team of Coronel**, com times diferentes para cada pacote. Por enquanto, só a versão japonesa está disponível. Mas vimos que a Capcom conseguiu dar um novo sopro para a série.



DICA: lembre-se das regras do customizador para usá-lo com eficiência. Os blocos de mesma cor não podem estar encostados um com o outro. Blocos lisos devem estar na linha da seta; blocos desenhados devem estar fora da linha.



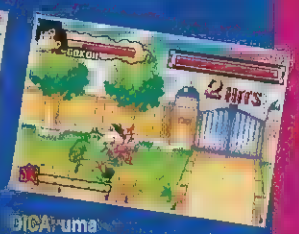
DICA: procure por diversos cantos e conecte-se a diversos dispositivos para achar itens.

DICA: nas fases com os chefes, pense em cada movimento para conseguir fazer no turno determinado por Blues (Protoman). Apesar de que essas fases podem ser repetidas mais tarde. Mega Man pode liberar dois blocos em profundidade, Protoman pode detonar até 3 blocos a sua frente. Derrotando os inimigos num único turno faz com todos os blocos em sua volta sejam liberados.

Rockman Exe 5: Team of Blues	
Capcom RPG-Link 2 jogadores	8.7
Controle	8.5
Diversão	9.0
Gráfico	8.5
Som	8.5

Dragon Ball: Advance Adventure

DICA: use a parede para pular seguidamente e subir para locais altos. Para fazer isto, pule contra a parede, coloque o direcional para o outro lado e pule novamente



DICA: uma boa seqüência para a maioria dos inimigos é usar o voadora (pule, coloque para baixo e ataque) e seguir com um agarrão. Além de tudo, o golpe derruba os inimigos por perto

Entre tanto jogos de **Dragon Ball**, esse **Advance Adventure** retrata o início da série, a infância de Goku, época em que ele nem sabia que era um Saiyajin. Esse jogo mistura ação com plataformas e luta, tudo num ritmo bem dinâmico. A parte principal, de plataforma, é bem tradicional, com muitos obstáculos e inimigos, e alguns upgrades. Goku, além de socos e chutes, possui um especial o Kamehame-ha, que tem quatro níveis de força. Também há algumas fases aéreas, em que o menino luta montado numa nuvem. E tem as fases de luta, que não é tão diferente das partes de plataforma. Apenas existe o conceito de defesa e o de combo aéreo. Como mencionado, o game retrata o início da série, retratando o encontro de Goku com Bulma, Krilin e Yamcha e também enfrenta inimigos ferozes. O número de chefes é bem grande, mas muitos podem ser derrotados da mesma maneira. No fim, **Dragon Ball: Advance Adventure** é um game de qualidade.

DICA: nas lutas, ataque sem parar para abrir a defesa e mandar o inimigo para o alto. No alto, mande mais quatro golpes. Se der, tenta acertar um Kamehame-ha depois que o inimigo se levantar

DICA: o Kamehame-ha nível 3 em diante é um bom ataque contra chefes e inimigos que vem enfileirados

Dragon Ball: Advance Adventure	
Banpresto/Dimps Ação - Link 2 jogadores	8.8
Controle	9.0
Diversão	9.0
Gráfico	8.5
Som	8.0

Dicas

PlayStation 2

XBox

GameCube

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

Final alternativo
Termine o jogo com todos os nove itens de vida.

Galeria
Termine o jogo.

THE LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE

Modo Evil
Complete um capítulo pra poder jogá-lo no modo Evil.

SPYRO: A HERO'S TAIL

Final alternativo
Termine o jogo com as 40 jóias negras, 100 jóias da luz e 80 ovos de dragão.

Extras
Colete um mínimo de ovos de dragão para liberar a dica correspondente na seção de Secrets.

Dica	Ovos de dragão
Arte conceito	1
Ver os personagens	11
Modelo Ember	21
Modelo Flame	31
Minigame Sgt. Byrd	41
Minigame Spyro Turret	51
Minigame Sparx Shooter	61
Minigame Blink	71

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

Modo Cheat mode
Termine o jogo na dificuldade Easy para liberar as dicas Big Head, Ricochet, Head Shot e Ricochet All. A dificuldade Normal libera a Shrink Shot e a Dead Eye. Por sua vez, a Hard libera a dica Big 'n' Small.

Vídeos
Termine as campanhas russa, inglesa e americana para liberar os respectivos vídeos de Making Of.

SCALER

Final alternativo
Termine o jogo com os 100 Orbs.

THE INCREDIBLES

Modo Cheat
Pause o jogo e entre com os seguintes códigos na tela de Secrets para ativar a dica correspondente. Alguns deles estão disponíveis somente em determinadas fases.

Efeito	Código
Atirar raios temporariamente	GazerBeam
Destruir todos os itens e inimigos por perto	SmartBomb
Seleção de fases	SpringBreak
Jogo mais rápido	SassMode
Recarregar 25% de energia	UUDDLRLRBAS
Energia permanece constante	PinkSlip
Incredi-points ilimitados temporariamente	Showtime
Incredi-power super rápido enquanto corre	DanielTheFlash
Incredi-power ilimitado temporariamente com Dash (Flecha)	DashLikes
Incredi-power corrida e encontrão rápido	McTravis
Findtrails e super soco	Kronos
Fire Trail	AthletesFoot
Poderes ilimitados para Elastigirl (Mulher-Elástica)	Flexible
Dash não se machuca quando tromba com objetos	Gilgendash
Incredi-power ilimitado temporariamente com Violet (Violeta)	TonyLoaf
Jogador slowmotion	BWTheMovie
Trocar câmera horizontal	InvertCameraX
Trocar câmera vertical	InvertCameraY
Cabeção	Einsteinium
Cabecinha	DeEvolve
Mudar visor	bHUD
Controle invertido com canhões da ilha Nomansian	InvertTurret
Alguns objetos com flash colorido	DiscoRules
Brilho	EMode
Vídeo de apresentação	Hi
Créditos	YourNameInLights
Jogo fácil	BoaPlace
Criado sempre solta bomba da morte	Dandruff
Modo Battle	RotAlDalg
Vença as fases com Bombvoyage	Labombe
Desativar todos os códigos	TheDudeAbides

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2: BATTLE NEXUS

Passwords
Insira as passwords para liberar os efeitos. Os códigos não têm efeito no modo Tournament.

Use os seguintes ícones no lugar das letras.
L : Leonardo M : Michaelangelo D : Donatello R : Raphael S : Destruidor

Efeito	Passwords
Ganhar energia gradativamente	DRMSRLR
Energia cheia	DSRDMRM
Invencibilidade	LSDRRDR
Efeitos sonoros alternativos	MLDSRDM
Só pizza	MRLMRMR
Som estranho ao andar	SSSMRDD
Inimigos resistentes	RDSRMRL
Inimigos fortes	SLSDRDL
Ataque dobrado	SDLSRLL
Defesa dobrada	LDRMRLM
Shuriken infinito	RSRLRSM
Sem Shuriken	RLMRDSL
Outro modelo de Donatello	DSLRDRM
Outro modelo de Leonardo	LMRMDRD
Outro modelo de for Michelangelo	MLMRDRM
Outro modelo de for Raphael	RMSRMDR
Playmates no Bonus Materials	SRMLDDR
Golpe fatal	LRSRDRD
Morrer ao cair de abismo	SDSDRLD
Perder energia gradativamente	DRSLLSR
Modo Challenge: Endurance	MRMDRMD

Personagens extras
Realize os objetivos para liberar os personagens. Ou crie um save ■ espere os dias necessários para liberar os personagens. Você pode alterar a data do sistema para fazê-los aparecer imediatamente.

Personagem	Objetivo	Ou espere
Splinter	Termine a fase 11-7	10 dias
Casey Jones	Vença o modo Open Brawl Tournament	5 dias
Slashuur	Vença o modo Battle Nexus Tournament	45 dias
Karai	Derrote Karai em menos de 150 segundos no modo Foot Fight Tournament	35 dias

TAK 2: THE DREAMS

Bônus de minigame Dinky
Vá para ■ poções Juju e selecione Universal Card. Coloque o número de bugs (insetos), crystals (cristais) e fruits (frutas).

Minigame	Bug	Crystal	Fruit
Balloon Head Showdown	48	62	19
Barrel Blitz	1	105	81
Big Air	233	127	204

Catapult Chaos	103	33	20
Chicken Tennis	202	17	203
Chuckin' Chickens	18	71	50
Dart Tomb Dogdem	83	43	142
Personagem Dead Juju	55	171	35
Personagem Fauna	44	13	0
Flea Fly	22	6	17
Frog Derby	281	62	149
Glide Ride	131	61	179
Arena Gloomleaf	68	13	8
Personagem JB	16	19	38
Pista Krash	5	41	41
Personagem Lok	2	2	5
Tempo de ar em Snowboard	233	127	204
Personagem Tlaloc	99	363	2
Vine Climb	8	1	37

THE URBZ: SIMS IN THE CITY

Cheat Gnome

Durante o jogo, digite ↓, L, Z, R, X, ← (GC) ou ○, L1, L2, R2, R1 (PS2) ou ←, Y, ↓, A, X (XB). O gnomo aparecerá em algum lugar do distrito.

Várias dicas

Acione o Cheat Gnome e faça os comandos rapidamente durante o jogo.

Efeito	GC	PS2	XB
Habilidade física máxima	R, Z, ↓, Y(2)	L1, R1, ↓, X, L3	L, R, A, ↓, Black
Habilidade mental máxima	↓, X, ←, R, ↓	L1, R2, X, ○, ↑, ↓	B, A, Black, ↓
Habilidade artística máxima	R, Y, ↑, Z, ↓	L3, R3, R1, R2, ○	Y, ↓, Black, A, B
Adquirir objeto de skill	↓, Z, ↑, Y, R	L1, R2, →, □, L3	L, Black, →, X, ←
Habilidade sociais poderosas	B, ←, X, R, L, A ↓, Black, →, X, ←	△, R2, L1, X	, □
Todas as habilidade sociais	-	L2, R2, ↑, △, L3, X	-
Aumentar motivos	-	R2, L1, R1, L2, ←, ○	-
Ver time de desenvolvimento*	↑, ↓, A, ↑, ↓, A	↑, ↓, ○, ↑, ↓	↑, ↓, X, ↑, ↓

*Faça esse código na tela de créditos.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Várias dicas

Faça os códigos na tela de Press Start. Um som confirma a dica.

Efeito	GC	PS2	XBOX	Obs.
Best Buy	↑, ↓, ↑, ↓(2), ↑, →, ←	↑, ↓, ↑, ↓(2), ↑, →, ←	↑, ↓, ↑, ↓(2), ↑, →, ←	Vá para Quick Race e pressione L (L1) ou R (R1) até que apareça Sponsor Cars no canto superior direito na tela de seleção de carros.
Burger King	↑(4), ↓, ↑(2), ←	↑(4), ↓, ↑(2), ←	↑(4), ↓, ↑(2), ←	Vá para Quick Race e pressione L (L1) ou R (R1) até que apareça Sponsor Cars no canto superior direito na tela de seleção de carros.
Bônus	←(2), →, X(2), →, L, R	←(2), →, □(2), →, L1, R1	←(2), →, X(2), →, L, R	Comece o Career com $1000 extras e mais um Mazda RX-8 e Nissan Skyline na Quick Race. O código não tem efeito para carreiras já iniciadas.
Dinheiro extra	↑(3), ←, R(3), ↓	↑(3), ←, R1(3), ↓	↑(3), ←, R(3), ↓	Comece o Career com $200 extras. O código não tem efeito para carreiras já iniciadas.
Hummer H2 Capone	↑, ←, ↑(2), ↓, ←, ↓, ←	↑, ←, ↑(2), ↓, ←, ↓, ←	↑, ←, ↑(2), ↓, ←, ↓, ←	-
Nissan Skyline	-	↓(2), L1, L2, L1, L2, L1, ↓	↓(2), L, White, L, White, L, ↓	-
Todos os circuitos	-	↓, R1(3), R2(3), □	↓, R(3), Black(3), X	-
Peças de performance nível 1	L, R, L, R, ←(2), →, ↑	L1, R1, L1, R1, ←(2), →, ↑	L, R, L, R, ←(2), →, ↑	-
Peças de performance nível 2	R(2), L, R, ←, →, ↑, ↓	R1(2), L1, R1, ←, →, ↑, ↓	R(2), L, R, ←, →, ↑, ↓	-
Peças de visual nível 1	R(2), ↑, ↓, L(2), ↑, ↓	R1(2), ↑, ↓, L1(2), ↑, ↓	R(2), ↑, ↓, L(2), ↑, ↓	-
Peças de visual nível 2	L, R, ↑, ↓, L, ↑(2), ↓	L1, R1, ↑, ↓, L1, ↑(2), ↓	L, R, ↑, ↓, L, ↑(2), ↓	-

SPONGE BOB SQUARE PANTS: THE MOVIE

Roupas alternativas

Pause o jogo e entre com os comandos.

Roupa	GC	PS2	XB
Bob Esponja Homem das Cavernas	Segure L + R e digite B(4), Y, B(3)	Segure L1 + L2 + R1 + R2 e digite □(4), ○, □(3)	Segure L + R e digite X(4), Y, X(3)
Bob Esponja com shorts arriado	Segure L + R e digite B(4), Y, B(2), Y	Segure L1 + L2 + R1 + R2 e digite □(4), ○, □(2), ○	Segure L + R e digite X(4), Y, X(2), Y
Patrick Homem das Cavernas	Segure L + R e digite B(4), Y, B, Y(2)	Segure L1 + L2 + R1 + R2 e digite □(4), ○, □, ○(2)	Segure L + R e digite X(4), Y, X, Y(2)
Patrick Goofy Goober	Segure L + R e digite B(4), Y, B, Y, B	Segure L1 + L2 + R1 + R2 e digite □(4), ○, □, ○, □	Segure L + R e digite X(4), Y, X, Y, X

Várias dicas

Colete tesouros para liberar as dicas.

Efeito	Quantidade
Trailer 1	1
Bob Esponja "Sereio"	2
Antena dos inimigos mais longo	3
Artes de Bob Esponja	4
Sons de Bad Guy	5
Trailer 2	6
Novo Targetting Hand	7
Filme 1	8
Artes de Patrick	9
Artes do filme	10
Sons de Emergency	11
Antena da fonte nos inimigos	12
Filme 2	13
Artes de Plankton	14
Filme 3	15
Sons divertidos	16
Braços Fishhook	17
Filme 4	18
Sons de Krabby	19

Golpes

Entregue determinadas quantidades de Goofy Goober para Mindy nas fases indicadas.

Golpe	Goofy Goober	Fases
Bash	5	Three Thousand Miles To Shell City
Cartwheel	2	I'm Ready Depression
Smash	10	Bubble Blowing Baby Hunt
Sponge-Bowl	20	Now That We're Men
Throw	25	Shell City Dead Ahead
Sonic Wave Guitar	40	Welcome to Planktopolis... Minions

Dicas

GOLDENEYE: ROGUE AGENT

Modo Paintball
No menu de Extras, digite →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑(2).

Todos skins de modo multiplayer
No menu de Extras, digite ↓, ←, ↑, ←, →, ↓, ←, ↑.

Modo One Life
Termine o jogo na dificuldade Hard.

Extras
Termine as fases indicadas com rank Octopi mínimo respectivo para liberar ■ dicas.

Efeito	Rank Octopi	Fase
Artes		
Auric Enterprises	2	Auric Enterpirses
Auric Enterprises 2	5	Auric Enterprises
Crab Key	2	Crab Key
Crab Key 2	5	Crab Key
Fort Knox	2	Fort Knox
Fort Knox 2	5	Fort Knox
Hong Kong	2	Hong Kong
Hong Kong 2	5	Hong Kong
Hoover Dam	2	Hoover Dam
Hoover Dam 2	5	Hoover Dam
Midas Casino	2	Midas Casino
Midas Casino 2	5	Midas Casino
Octopus	2	The Octopus
Octopus 2	5	The Octopus
Volcano Lair	2	Volcano Lair
Volcano Lair 2	5	Volcano Lair
Para modo multijogador		
Recarga de Rapid Eye	5	The Octopus
Armas aleatórias	5	Fort Knox
Adrenalina	5	Hong Kong
Eve Overcharge	5	Hoover Dam
Implante Goldeneye	2	Fort Knox
Ataque letal	5	Auric Enterprises
Regeneração	5	Midas Casino
SPEC 9 side-arm	2	Fort Knox
Speed Loader	5	Crab Key
Turbo	5	Volcano Lair
Fase Bathhouse	3	Hong Kong
Fase Carver's Press	3	Auric Enterprises
Fase Dr. No's Reactor	3	Crab Key
Fase Fissure Platform	3	The Octopus
Fase Goldeneye's Retreat	3	Volcano Lair
Fase Midas Vault	3	Midas Casino
Fase Pump Room	3	Fort Knox
Fase Turbine	3	Hoover Dam
Personagem Auric Elite	4	Fort Knox
Personagem Dr. No	4	Crab Key
Personagem Dr. No Elite	4	Auric
Enterprises		
Personagem Lair Elite	4	Volcano Lair
Personagem Lair Guard	4	The Octopus
Personagem Oddjob	4	Midas Casino
Personagem Triad Informant	4	Hong Kong
Personagem Xenia Onatopp	4	Hoover Dam

PlayStation 2 XBox

GODZILLA: SAVE THE EARTH

Modo Cheat
PlayStation 2: segure L2, ○ e R2, na ordem e solte, na ordem, ○, R2 e L2 para mostrar a tela de entrada de código.
Xbox: segure L, B ■ R, ■ ordem e solte, na ordem, B, R e L para mostrar a tela de entrada de código.
Entre com os seguintes números.

Efeito	Código
Código mestre	246518
Todos os monstros	525955
Todas as cidades	659996
Galeria 1	294206
Galeria 2	409014
100 mil pontos*	532459
150 mil pontos*	667596
200 mil pontos*	750330
Desafios	975013
Jogador um invencível	338592
Jogador dois invencível	259333
Jogador três invencível	953598
Jogador quatro invencível	485542
Jogador um com danos quádruplos	259565
Jogador dois com danos quádruplos	927281
Jogador três com danos quádruplos	500494
Jogador quatro com danos quádruplos	988551
Jogador um com superenergia	819342
Jogador dois com superenergia	324511
Jogador três com superenergia	651417
Jogador quatro com superenergia	456719
Jogador um invisível	531470
Jogador dois invisível	118699
Jogador três invisível	507215
Jogador quatro invisível	198690
Restauração de energia	536117
Prédios indestrutíveis	812304
Energia única**	122574

*Esse código só pode ser feito uma vez.
**Nesse modo você só terá uma barra de energia, que não se restaura.

Seqüência de cinema
Termine o jogo na dificuldade Hard.

OUTLAW GOLF 2

Várias dicas
Crie um novo jogador e entre com os seguintes nomes. Obedeça maiúsculas e minúsculas.

Efeito	Nome
Liberar tudo	I Have No Time
Todos os personagens	release all golfers
Todos os tacos	release all clubs
Todas as pistas	release all courses
Tour mais difícil	Iron Man 93
Tour mais fácil	Mr. Chicken 93

Tacada perfeita
PlayStation 2: no modo Exhibition, enquanto mira a bolinha, segure L1 ■ digite X, △, X(2), △, L2, △, X.
Xbox: no modo Exhibition, enquanto mira a bolinha, segure L e digite A, B, A(2), B, branco, B, A.

Extras
Complete o modo Tour com os personagens para liberar os secretos.

Efeito	Termine com...
Jogador	
Clem	Harley
Donna	Summer
Harvest	Clem
Killer Miller	Trixie
Suki	Killer Miller
Trixie	Donna
Pistas	
Aztec Acres	Harvest
Glacier Ridge	Ice Trey
Mosquito Greens	Suki
Spooky Hollow	El Suave

Mais dicas
Entre com os comandos para liberar os efeitos.

Efeito	PS2	XB
Cabeção	**Segure L1 e digite △, X, △, ○, Select	**Segure L e digite B, A, B, Y, Back
Peitão	**Segure L1 e digite △, ↑(2), △, ○, ↑	**Segure L e digite B, ↑(2), B, Y, ↑
Bolas saltitantes	**Segure L1 e digite ↑(2), X, ↑(2), △, ↑(2), □	**Segure L e digite ↑(2), A, ↑(2), B, ↑(2), X
Bolas grudentas	***Segure L1 e digite ↓(2), △, ↓(2), □, ↓(2), X	***Segure L e digite ↓(2), B, ↓(2), X, ↓(2), A
Bolas grandes*	*** Segure L1 e digite ↑(3), Select	*** Segure L ■ digite ↑(3), Back
Bolas pequenas*	*** Segure L1 e digite ↓(3), Select	*** Segure L e digite ↓(3), Back
Beating	*** No Exhibition, segure L1 e digite L2(2), R2(2), ○	*** No Exhibition, segure L e digite White(2),
Tokens infinitos		Black(2), Y

*Repita a dica para intensificar os efeitos. **Durante o jogo *** Durante o modo de mira

FIGHT CLUB

Lutadores secretos
Realize os objetivos para liberar os personagens.

Lutador	Objetivo
Abe Lincoln	Termine o jogo no modo Arcade com todos os personagens.
Fred Durst	Termine o jogo no modo Story.
Halo	Termine o jogo no modo Arcade com Fred Durst.
Richard Chesler	Consiga 15 vitórias no modo Survival.

Filmes
Termine o jogo no modo Arcade com cada um dos personagens para liberar os filmes.

Roupas alternativas
Aperte □ (X no Xbox) quando escolher um lutador na tela de seleção.

BACKYARD WRESTLING 2: THERE GOES THE NEIGHBORHOOD

Todos os vídeos
Termine o modo Career.

Todos lutadores no Career
Termine o modo Career.

Jogar com Zandig
Derrote Zandig e compre seu vídeo na loja.

THE BARD'S TALE

Bônus
Doe 100 pratas para os padres, tanto nas cidades quanto no campo para liberar vários bônus, como filmes e artes. Use o seguinte truque para liberar os bônus facilmente. Consiga 2 mil pratas ■ salve jogo. Ache um padre e fique doando 100 pratas até que seu dinheiro acabe. Então, pause o jogo e escolha Exit to Main Menu, sem salvar o jogo. Responda Yes ao ser avisado que o progresso será perdido. Na tela principal, entre em Extras e veja o bônus liberado e depois carregue o save e salve novamente. Você estará com o dinheiro e o bônus.

Várias dicas
Entre com os comandos durante o jogo.

Efeito	PS2	XB
Modo God	Segure L1 + R1 e digite →, ←, →, ←, ↑, ↓, ↑, ↓	Segure L + R e digite →, ←, →, ←, ↑, ↓, ↑, ↓
Invencibilidade	Segure L1 + R1 e digite ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓	Segure L + R e digite ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓
Energia e mana cheio	Segure L1 + R1 e digite ←(2), →(2), ↑, ↓, ↑, ↓	Segure L + ■ e digite ←(2), →(2), ↑, ↓, ↑, ↓
Danos extras	Segure L1 + R1 e digite ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →	Segure L + R e digite ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →
Prata e Adderstones extras	Segure L1 + R1 e digite ↑(2), ↓(2), ←, →, ←, →	Segure L + R e digite ↑(2), ↓(2), ←, →, ←, →
Modo Debug*	Segure L1 + R1 e digite →(2), ←(2), ↑, ↓, ↑, ↓	Segure L + R e digite →(2), ←(2), ↑, ↓, ↑, ↓

*Isso faz liberar todas fases. Segure L2 + R2 e → para mostrar o menu de Debug. Para ir à qualquer fase, escolha Level Select.

PlayStation 2 GameCube

VIEWTIFUL JOE 2

Chambers
Libere as Chambers completando os objetivos.

Chamber	Objetivo
1	Complete a Reel 1, Act 4;;
2	Complete a cena do chão escorregadio na Reel 5, Act 1 com mais de quatro vidas sobrando;
3	Seja morto por um Rocker;
4	Complete qualquer cena com uma vida sobrando;
5	Complete a Reel 2, Act 3;
6	Complete ■ Chamber 1;
7	Colete todas os 250 ícones de rolo em qualquer Reel;
8	Dê um Game Over e não resete;
9	Complete ■ Reel 3, Act 1;
10	Complete ■ Chamber 1 e entre na cena bônus na Reel 4, Act 2;
11	Complete a Chamber 2 compelo menos um rank A;
12	Consiga um rank V para tempo em cinco cenas consecutivas;
13	Use apenas uma vida do começo ao fim de uma cena;
14	Complete a Reel 4, Act 2;
15	Consiga um rank V colorido na cena do Ovni na Reel 4, Act 1;
16	Complete a última cena na Reel 2, Act 1 sem usar poderes VFX;
17	Complete a Chamber 8;
18	Complete a Chamber 9 e compre o upgrade Sliding;
19	Derrote Long John na Reel 3, Act 2 com pelo menos um rank A;
20	Complete a cena da cozinha na Reel 1, Act 3 com pelo menos um rank V colorido;
21	Complete as Chambers 3 ■ 12;
22	Complete a Chamber 13;
23	Complete a Reel 7, Act 3 com mais de 200 mil moedas Viewtifuls salvos;
24	Seja arremessado do banheiro por dez vezes na cena do monotrilho na Reel 3, Act 1;
25	Não use poderes VFX depois que o demo terminar na Reel 3, Act 2 até que ■ próxima cena comece;
26	Complete a Chamber 17 e o modo Story na dificuldade Kids;
27	Complete a Chamber 18 ■ compre o upgrade Redhot Kick;
28	Complete a cena dos interruptores na Reel 7, Act 1 com mais de 30 segundos sobrando;
29	Colete todos os ícones de filme na Reel 5, Act 1;
30	Consiga um rank V colorido em cinco cenas consecutivas;
31	Use o movimento Ukemi por dez vezes na Reel 7, Act 1;
32	Complete a Reel 1, Act 4;
33	Complete a Chamber 24;
34	Complete a Reel 1, Act 4 sem pegar nenhum ícone de filme;
35	Complete o modo Story na dificuldade Adult;
36	Complete a Chamber 27 e o modo Story na dificuldade Kids;
37	Complete a Chamber 6, o modo Story na dificuldade Kids ■ um rank D geral três vezes.

Seleção de fases
Termine ■ jogo para selecionar as fases para ■ dificuldade corrente e as mais fáceis.

Dificuldade V-Rated
Termine o jogo na dificuldade Adult.

Dificuldade Ultra V-Rated:
Termine o jogo na dificuldade V-Rated.

ALIEN HOMINID

Chapéus
Vá para o Options e entre com os nomes ■ seguir como nome de jogador. Selecione Submit e ouvirá uma buzina para confirmar a dica. Vá para o menu de Hat e os chapéus correspondentes estarão liberados.

Chapéu	Nome
2	TomFulp
4	Cletus
5	April
7	Superfly
8	Goodman
11	Grrl
12	Abe
13	Princess or Betty
14	Dandy

Minigame Super Soviet Missile Master
Termine a fase 1-5 e o minigame estará liberado depois da demo.

PlayStation 2

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Bola magnética
Numa partida de Exhibition, pause o jogo ■ digite ↑, X, ↑, X. O jogo terminará. Comece uma nova partida e vá para o General Settings haverá uma opção chamada Magnetic Ball, em que a bola grudará no pé do jogador.

GUILTY GEAR ISUKA

Personagens EX
No modo Arcade nível 100 ou superior, os personagens EX irão desafiar o jogador. Derrote-os para liberar os personagens.

Leopaldon
No modo Arcade nível 199, derrote Leopaldon para liberá-lo.

Zako 1, 2 e 3
No modo GG Boost, derrote Kakusei Sol ■ Kakusei Ky na última fase para liberar os personagens.

Kakusei Sol e Kakusei Ky
Jogue a Scramble na RK II Factory na dificuldade Normal. Termine o último estágio com pontuação acima de 1,5 milhão de pontos. Robo Ky Substance aparecerá. Derrote-o para liberar os dois personagens.

Fase Antarctica
No modo Arcade nível 100 derrote Leopaldon para liberar a fase.

KILLZONE

Personagens extras
Termine as missões 2, 3 e 4 para jogar com Luger, Rico e Hakha, respectivamente.

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Máscara Monkey
Entre no Top 5 do minigame Snake Vs. Ape. Ou termine o jogo.

Camuflagem Banana
Consiga a melhor pontuação em cada fase do minigame Snake Vs. Ape.

Tuxedo
Termine o jogo.

Stamina diminui devagar
Escolha a opção I liked MGS quando começar o jogo.

Camera
Termine o jogo ou pegue-a no prédio do interrogatório.

Dificuldade Extreme
Termine o jogo.

MEGA MAN X8

Personagens extras
Termine o jogo e salve. Recarregue o save e o navegador mais acionado estará liberado. Os personagens podem ser Alia, Layer ou Palette.

Final
O personagem que matar o final determinará o final a ser mostrado.

ATV OFFROAD FURY 3

Modo Cheat
Vá para a tela de Options, escolha Player Profile e depois a opção Cheats. Entre com os seguintes códigos, obedecendo maiúsculas e minúsculas.

Todos extras exceto a bike Fury	!SLACKER!
Todas as ATV	CHACHING
Todas as pistas	WHATEXIT
Todas roupas de corredores	FITS
$1500	+FOODSTAMPS+
Corredores rápidos	ALLQUIKI

G-Ride ATV
Tenha um save do jogo ATV Road Fury 2 no Memory Card.

Ravage Talon DX
Entre no modo Single Player e termine o curso de treino com rank Average.

Ravage Talon EX
Entre no modo Single Player e termine o curso de treino com rank Silver.

Ravage Talon SX
Entre no modo Single Player e termine o curso de treino com rank Gold.

APE ESCAPE: PUMPED AND PRIMED

Passwords
Termine o jogo e pressione hold R1 + L1 + R2 + L2 na tela de seleção de modos. Digite as passwords abaixo obedecendo maiúsculas e minúsculas.

Efeito	Password
Dificuldade Normal	NORMAL!
Dificuldade Hard	HARD!
Todos os equipamentos	Go Wild!
Desativar todos os equipamentos	Limited!

Jake no modo Versus
Termine o jogo.

Dark Jake no modo Versus
Colete todos os presentes para o personagem.

Monkey Fan
Termine o jogo em primeiro lugar.

DRAGON BALL Z: BUDOKAI 3

Personagens secretos
Realize os objetivos no modo Dragon Universe para liberar os personagens.

Personagem	Objetivo
Andróide 16	Com Krillin, encontre-o na Plain entre as ilhas do sul e leve-o a Bulma em West City.
Andróide 17	Derrote-a com Piccolo.
Andróide 18	Termine o jogo com Krillin.
Bardock	Com Goku, no começo, voe para a região das montanhas geladas e base da Red Ribbon. Procure pela Saiyan Spaceship e pegue a cápsula. Ou tenha um save de Budokai e Budokai 2, Bardock estará automaticamente liberado.
Broly	Derrote Majin Vegeta e Buu gordo. Vá para as montanhas perto da casa de Goku e fale com o Supremo Senhor Kaioh, Derrote Super Buu e também dentro de seu corpo. Depois, em vez de enfrentar Buu pequeno, vá para a marca vermelha enfrentar Broly. Derrote-o para liberar o personagem.
Buu	Derrote-o com Goku.
Buu pequeno	Derrote-o com Goku.
Captain Ginyu	Derrote-o com Goku.
Cell	Derrote-o com Gohan jovem.
Cell Jr.	Derrote Piccolo na Dragon Arena quando ele aparecer. Você deverá estar entre os levels 20 e 40.
Cooler	Derrote Frieza e Vegeta (Super Saiyajin) aparecerá no local onde o primeiro foi derrotado. Detone-o também e vá para o ponto vermelho onde está Cooler. Derrote-o. **Nota:** é necessário, antes, jogar e Dragon Universe com Vegeta e derrotar Frieza e Cooler.
Dabura	Derrote-o com Gohan.
Dr. Gero	Derrote-o com Yamcha.
Frieza	Derrote-o com Goku.
Gogeta	Com Goku ou Vegeta, receba um convite de Goten e Trunks para um batalha de fusão em vez de lutar com Buu ou Broly.
Gogeta (Super Saiyajin 2)	Depois de derrotar Broly, derrote Gotenks no torneio.
Gogeta (Super Saiyajin 4)	Com Vegeta, na saga Buu, entre em todos pontos vermelhos antes de realizar os eventos.
Gogeta (Super Saiyajin 4)	Derrote Omega Shenron com Goku.
Gogeta (Vegeta)	Jogue com Vegeta pela segunda vez o Dragon Universe. Na saga Buu, encontre Bulma na planície. Fale com ela e voe para West City. Pegue o presente, o Super Saiyajin 4 e voe para o ponto vermelho. Encontre Goku (Super Saiyajin 4) e derrote-o. Ou vá para a Muscle Tower e fale com Kibito-Kai e lute com Super Buu. Escape e lute com Broly. Aceite o convite de Goten e Trunks e enfrente Gotenks no torneio. Ou entre em uma loja com a Black Membership Card e compre a cápsula, que aparece aleatoriamente.
Gohan	Termine o jogo com Gohan jovem.
Gohan jovem	Termine o jogo com Gohan criança.
Goku (Super Saiyajin 4)	Jogue a Dragon World uma vez com Goku. Na segunda, depois de derrotar Buu pequeno com a Spirit Bomb, vá para as ilhas do norte e entre no "???" antes de seguir para o torneio. Ou depois de enfrentar Broly, siga para as mesmas ilhas e depois fale com Bulma ou Vegeta. Ou pegue todas as Dragon Balls e peça Breakthrought (Goku) para ter todos os skills, inclusive o Super Saiyajin 4. Ou compre a cápsula por 30 mil Zenny na Skill Shop, mas o item é raro.
Goku jovem	Vá para a Grandpa Gohan's house com Goku e fale com Gohan, o vovô de Goku. Ou termine o jogo com Broly.
Goten	Derrote-o com Gohan.
Gotenks	Compre na loja.
Great Saiyaman	Termine o jogo com Gohan.
Mr. Satan	No deserto, ajude-o com Piccolo na saga Buu. Depois fale com Videl na Central City.
Omega Shenron	Depois de ser convidado por Gotenks para participar do torneio, visite Bulma em West City. Derrote Gotenks.
Recoome	Derrote-o com Goku.
Saibaiman	Derrote Nappa quando ele aparecer. Você deverá estar entre os levels 10 e 20.
Super Buu	Derrote-o com Goku.
Supreme Senhor Kaioh	Encontre-o na planície antes de ir à última batalha.
Trunks	Termine o jogo com Vegeta.
Trunks jovem	Derrote Buu com Vegeta.
Trunks jovem	Derrote Buu com Vegeta.
Uub	Vença Buu pequeno com e Spirit Bomb na transformação normal (sem ser Super Saiyajin) como golpe final. Tenha as skills Kaiohkan, Super Saiyajin, Super Saiyajin 2 e Spirit Bomb.
Vegeta	Derrote-o com Giku.
Vegeta (Super Saiyajin 4)	Na saga Buu, vá para West City e fale com Bulma. Ou consiga todas as Dragon Balls e peça a Breakthrought (Vegeta). Ou compre a cápsula por 30 mil Zenny na loja com a Black Membership Card.

Vegito (Vegeta)	Derrote Super Buu com Vegeta quando estiver dentro de seu corpo.
Vegitto (Goku)	Derrote Super Buu com Goku quando estiver dentro de seu corpo.
Videl	Inicie um segundo jogo com Gohan e vá para Kame House. Siga ao sul, na Plains, e encontre Yajirobe, Goten e Videl. Vá para a Goku's House e perto dali há outra Plains. Encontre Videl.

Cartões Membership

Com Goku, vá para as ilhas ao norte da ponte. Dependendo do seu Level o cartão vai mudar. Ou gaste determinada quantidade de Zennys nas lojas.

Cartão	Condição
Black Membership Card	Level superior a 30 ou gasto de 250 mil Zenny
Gold Membership Card	Level superior a 15 ou gasto de 100 mil Zenny
Silver Membership Card	Level superior a 2 ou gasto de 1,5 mil Zenny

Fases

Realize os objetivos para liberar os estágios.

Estágios	Objetivo
Grandpa Gohan's House	Com Gohan (criança), em vez de lutar com Piccolo nas montanhas, vá para a Grandpa Gohan's House e lute com Goku. Ou com Gohan jovem, vença Goten, depois Videl e vá para a Grandpa Gohan's House.
Inside Buu	Vença Super Buu dentro de seu corpo com Goku e Vegeta.
Planet Namek	Jogue a saga Namek.
Red Ribbon Army Base	Libere o modo Dragon Arena.
Urban Level	Com Gohan jovem vá para a Central City.
Planeta Supremo Senhor Kaioh	Vença Buu pequeno com Goku e Vegeta no planeta.

Torneios

Ganhando os torneio, novos níveis estarão disponíveis na Skill Shop.

Torneio	Objetivo
Adept Tournament	Vença o torneio Novice e compre a cápsula na loja.
Advanced Tournament	Vença o torneio Adept e compre a cápsula na loja.
Cell Games Tournament	Vença o torneio Advanced e compre a cápsula na loja.

Itens bônus

Tenha um save de Budokai 2 para ganhar a Silver Membership Card, Babidi's Pot e Bardock.

Roupas alternativas

Coloque para esquerda quando escolher um personagem.

Cenários alternativos

Quando selecionar uma fase, faça-o com ○. A fase estará despedaçada. Não funciona na Inside Buu, Supreme Kai's World e World Tournament.

Ultimate Skill Moves

Compre a Ultimate Skill Moves dos personagens na Skill Shop por 50 mil Zennys cada um.

Filme Baba Crystal Balls 00

Libere todos os Ultimate Skill Moves e o filme Baba Crystal Balls 00 estará disponível na Skill Shop por 120 mil Zennys.

Filme Baba Crystal Balls 01

Compre o filme Baba Crystal Balls 00 e o filme Baba Crystal Balls 01 estará disponível na Skill Shop por 120 mil Zennys.

Breakthrough

Compre o filme Baba Crystal Balls 01 e as Breakthrought de todos personagens estarão disponíveis na Skill Shop por 75 mil Zennys cada um. A Breakthrought libera todos os golpes dos lutadores.

Dragon Arena

Para liberar a Dragon Arena, complete o modo Dragon Universe com todos os onze personagens: Krillin, Piccolo, Tien, Vegeta, Yamcha, Goku, Gohan, Gohan jovem, Gohan criança, Uub e Broly.

Dificuldade Z, Z2 e Z3

Termine o Dragon Universe no Very Hard para liberar a dificuldade Z. Termine o jogo nessa dificuldade para abrir a Z2. Complete novamente o game com essa dificuldade para jogar na Z3. Ao terminar a Dragon Universe nessa dificuldade ganhar-se um troféu.

INUYASHA: THE SECRET OF THE CURSED MASK

New Game Plus

Termine o jogo e salve. Comece um novo jogo e jogue até chegar à vila de Kaede. Depois de encontrar Kagome fale com o gato localizado na parte oeste da vila. Com isso você terá os poderes do save final.

Dicas

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Várias dicas

Faça os comandos durante o jogo para ativar os efeitos. Uma mensagem confirma a dica. Nota: os códigos podem evitar que se complete o jogo 100% ou fazer com que determinadas missões não possam ser cumpridas ou até mesmo travar o jogo.

Armas (série fraca)*	R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Armas (série média)*	R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓(2), ←
Armas (série forte)*	R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓(3)
(Des)Ligar recompensa pela sua cabeça	↓, ↑(2), ↑, X, R2, R1, L2(2)
Armadura, energia e dinheiro**	R1, R2, L1, X, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Aumentar nível Wanted (procurado)	R1(2), ○, R2, ←, →, ←, →, ←, →
Diminuir nível Wanted (procurado)	R1(2), ○, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
Músculo máximo	△, ↑(2), ←, →, □, ○, ←
Gordura máxima	△, ↑(2), ←, →, □, ○, ↓
Sem gordura e músculo	△, ↑(2), ←, →, □, ○, →
Pulo mais alto	↑(2), △(2), ↑(2), ←, →, □, R2(2)
(Des)Ligar perfeição ao guiar***	△, R1(2), ←, R1, L1, R2, L1
(Des)Ligar tráfego agressivo	R2, ○, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2
(Des)Ligar carros velozes	→, R1, ↑, L2(2), ←, R1, L1, R1(2)
(Des)Ligar carros invisíveis	△, L1, △, R2, □, L1(2)
(Des)Ligar dirigir na água	→, R2, ○, R1, L2, □, R1, R2
(des)Ligar veículo da morte	L1, L2(2), ↑, ↓(2), ↑, R1, R2(2)
(Des)Ligar tráfego negro	○, L2, ↑, R1, ←, X, R1, L1, ←, ○
(Des)Ligar tráfego rosa	○, L1, ↓, L2, ←, X, R1, L1, →, ○
(Des)Ligar semáforo sempre verde	→, R1, ↑, L2(2), ←, R1, L1, R1(2)
Destruir todos os carros	R2, L2, R1, L1, L2, R2, □, △, ○, △, L2, L1
(Des)Ligar barcos voadores	R2, ○, ↑, L1, →, R1, →, ↑, □, △
(Des)Ligar super salto****	△, □, ○, ○, □, ○, ○, L1, L2(2), R1, R2
Criar Bloodring Banger	↓, R1, ○, L2(2), X, R1, L1, ←(2)
Criar Caddy	○, L1, ↑, R1, L2, X, R1, L1, ○, X
Criar Hotring Racer #1	R1, ○, R2, →, L1, L2, X(2), □, R1
Criar Hotring Racer #2	R2, L1, ○, →, L1, R1, →, ↑, ○, R2
Criar Hydra	△(2), □, ○, X, L1(2), ↓, ↑
Criar Jetpack	←, →, L1, L2, R1, R2, ↑, ↓, ←, →
Criar Monster Truck	→, ↑, R1(3), ↓, △(2), X, ○, L1(2)
Criar Quad bike	←(2), ↓(2), ↑(2), □, ○, △, R1, R2
Criar Parachute	←, →, L1, L2, R1, R2(2), ↑, ↓, →, L1
Criar Ranger	↑, →(2), L1, →, ↑, □, L2
Criar Rhino tank	○(2), L1, ○(3), L1, L2, R1, △, ○, △
Criar Romero	↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →
Criar Stretch	R2, ↑, L2, ←(2), R1, L1, ○, →
Criar Stunt Plane	○, ↑, L1, L2, ↓, R1, L1(2), ←(2), X, △
Criar Trashmaster	○, R1, ○, R1, ←(2), R1, L1, ○, →
Criar Vortex	△(2), □, ○, X, L1, L2, ↓(2)
(Des)Ligar revolta de pedestres	↓, ←, ↑, ←, X, R2, R1, L2, L1
(Des)Ligar pedestres armados	R2, R1, X, △, X, △, ↑, ↓
Tempo mais devagar	△, ↑, →, ↓, □, R2, R1
Tempo mais rápido	○(2), L1, □, L1, □(3), L1, △, ○, △
Slow Motion	△, ↑, →, ↓, □, R2, R1
Movimentos rápidos	△, ↑, →, ↓, L2, L1, □
Tempo nublado	R2, X, L1(2), L2(3), △
Tempo nebuloso	R2, X, L1(2), L2(3), X
Tempo muito nublado	R2, X, L1(2), L2(3), □
Tempo ensolarado	R2, X, L1(2), L2(3), △
Tempo muito ensolarado	R2, X, L1(2), L2(3), ↓
Festa na praia	↑(2), ↓(2), □, ○, L1, R1, △, ↓
Suicídio	→, L2, ↓, R1, ←(2), R1, L1, L2, L1

*Seus créditos Street serão baixados. Se estiverem negativos você é um Playa-Hater. Repita os códigos até que ■ marcador de munição desapareça para ter munição infinita.

**Faça várias vezes a dica para aumentar os créditos Street. Essa dica faz reparar os carro se estiver dirigindo. Não use a dica se estiver como carona.

***Aperte L3 para fazer o carro pular.

****Use a bicicleta e pule grandes distâncias.

GameBoy Advande

THE INCREDIBLES

Passwords

Use as passwords para ir às fases correspondentes.

Fase	Password
1-1-1	MSW5
1-1-2	BK8V
1-2-1	69NN
1-3-1	GFVY
1-3-2	V34K
2-1-1	94HR
2-1-2	ZWLG
2-1-3	SP??
2-2-1	KDY3
2-3-1	Y27F
2-3-2	6I2N
2-3-3	BHBV
2-4-1	MQR5
2-4-2	3YTK
2-4-3	?6DS
2-5-2	6?SR
2-5-3	SNJ5
3-1-1	MNW9
3-2-1	BF8Z
3-2-2	65NS
3-2-3	YVKK
3-2-4	KGTY
3-3-1	SDR6
3-4-1	Z3ZB
3-5-1	9?5M
3-5-2	FC73
3-5-3	NL2?
3-6-1	VXBG
3-6-2	YWKJ
3-6-3	GJQZ
3-7-1	KHP2
3-7-2	313K
4-1-1	?IJT
4-2-1	ML17
4-3-1	YXFC
4-4-1	GHV1
4-5-1	VW4C
4-6-1	YXIF

KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES

Modo Reverse Rebirth

Termine o jogo com Sora e na segunda vez que começar um New Game haverá a opção Reverse Rebirth, em que se joga com Riku.

Modo Link

Termine o jogo com Sora.

Armas Ultima

Termine o jogo no modo Reverse Rebirth para ter ■ armas Ultima disponíveis nas lojas dos Moglis.

THE LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE

Missões Balin's Tomb e Gap of Rohan

Termine o jogo.

Missão The Board is Set

Termine as missões Balin's Tomb e Gap of Rohan no nível de dificuldade Hard.

Missão Sauron Comes

Termine o jogo no modo Good.

Missão The Last Alliance

Termine ■ jogo no modo Evil.

Jogue com Haldir

Termine a fase The Black Gates na dificuldade Hard no modo Good para liberar Haldir, o capitão elfo de Lothlorien.

Jogue com Shagrat

Termine a fase The Black Gates na dificuldade Hard no modo Evil para liberar Shagrat, o comandante Uruk-Hai de Minas Morgul.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Nissan Skyline

Dirija mais de 500 milhas.

Nissan 350Z (NFS)

Complete todos os 80 eventos e tenha 17 carros.

Todos os carros, pistas e upgrades

Termine o modo Go Underground

DUEL MASTERS 2: KAIJUDO SHOWDOWN

Extras

Termine o jogo para liberar a Duel Room, Image Gallery e a Cool Stuff.

Deck Third Starter Deck

Vença os torneios de lojas cinco vezes para liberar os decks correspondentes.

SPONGE BOB SQUAREPANTS: THE MOVIE

Minigame Bikini Booty
Vá para o segundo checkpoint na fase Management Material. Pule para o penhasco e siga pelo tronco de árvore. Continue a fase e selecione o prêmio na roda para completar o estágio. A parte M na tela de seleção de fase estará destravada e você poderá ir para a Bikini Booty, onde todos os minigames completos poderão ser jogados novamente.

TRON 2.0: KILLER APP

Todos os minigames
Na tela-título, digite ←(4), ↑, →, ↓(2)

DRAGON BALL: ADVANCE ADVENTURE

Várias dicas
Termine o modo Story com os personagens para liberar as dicas.

Efeito	Termine com o personagem
Modo Boss Rush	Krillin
Modo Extra	Goku
Survival (no Free Battle)	Goku
Minigames	Goku
King Piccolo	Goku
Krillin	Goku
Piccolo	Krillin

Personagens no modo Tournament
Derrote os personagens com o jogador e modo indicados para ter acesso a eles no modo Tournament.

Derrote...	usando lutador...	no modo
Cyborg Taopaipai*	qualquer um	Tournament
Juckie Chun	Goku	Story
Son Gohan	Goku	Story
Taopaipai	Goku	Story
Tenshin Han	Goku	Story

*É necessário liberar Piccolo antes, isto é, terminar o Story Mode com Goku e Krillin.

Sound Test
Termine o modo Boss Rush para liberar o Sound Test.

YU-GI-OH! DESTINY BOARD TRAVELER

Personagens extras
Faça os códigos na tela-título, mas não faça muito rápido os comandos.

Personagem	Código
Grandpa	L, → + B, →, B, R, ←, ↓, A
Kaibaman	↓, B, ←, →(2), R, ↑ + R, A
Yami Bakura	L, ↓, →, ← + B, R, ↓(2), A
Yami Yugi	R, ←, B, →, ↑ + R, →, ↓, A

Mapas extras
Termine o jogo com os personagens indicados para liberar o mapa.

Mapa	Personagem
Chicago	Dark Magician Girl
Desert	Mai Valentine
Domino Pier	Joey
Kaiba Corporation	Kaibaman
Kaiba Land	Mokuba
Mayan Ruins	Rebecca
Space World	Kaiba
Toonworld	Pegasus

GameCube

METROID PRIME 2: ECHOES

Dificuldade Hard
Terminine o jogo na dificuldade Normal.

Filme da armadura
Colete 75% dos itens.

Final com Dark Samus
Colete 100% dos itens.

Galerias
Complete 40%, 60%, 80% e 100% dos scans de Logbook para liberar as galerias Promo, Character, Creature e Boss, respectivamente. Termine o jogo na dificuldade Normal e Hard para liberar as galerias Rouph Sketch e Storyboard respectivamente.

Soundtrack e arenas
Durante o jogo, fale com U-Mos toda vez que transferir a energia dos templos do lado negro para o lado da luz. Cada vez que fizer isso liberará soundtracks e arenas para o modo multiplayer.

Soundtracks
Dark Echoes e Darkness: termine o jogo;
Luminoth: fale com U-Mos;
Pirate Fear: restaure Agon Temple e fale com U-Mos;
Sanctuary: restaure Sanctuary Temple e fale com U-Mos;
Torvus Bog: restaure Torvus Temple e fale com U-Mos.

Arenas
Pipeline: restaure Torvus Temple e fale com U-Mos;
Spires: restaure Sanctuary Temple e fale com U-Mos.

NARUTO: GEKITOU NINJA TAISEN 3

Versões e roupas alternativas
Na tela de seleção pressione X ou Z para liberar as versões alternativas e novas roupas, respectivamente, dos personagens Sakura, Ino, Haku e Sasuke.

Dinheiro extra
Tenha um Save de Naruto 2 para ganhar 20 mil. Save do primeiro Naruto libera 10 mil.

BATEN KAITOS: ETERNAL WINGS AND THE LOST OCEAN

Card Pac-Man
Combine os cards Cherry (cereja), Strawberry (morango), Orange (laranja), Apple (maça) e Melon (melão) para criar a Pac-Man.

MARIO PARTY 6

Jogar como Toadette
Coloque 30 estrelas na Star Bank.

Tabuleiro Clockwork Castle
Coloque 100 estrelas na Star Bank.

XBox

ULTRA BUST-A-MOVE

Mais Classic Mode
Termine o Classic Mode para liberar os modos seguintes. Vai até o nível 4.

Personagens extras
Realize os objetivos para liberar os personagens.

Personagem	
Dr. Nervous	Vença o modo Versus Count
Kemuri3939	Vença o modo Versus Computer Count
Oni Red	Complete o modo Classic nível 4
Rabby	Vença o nível do Versus Computer

AMERICAN CHOPPER

Viradas rápidas
Segure o botão preto para dar um "cavalo-de-pau".

Burnout
Segure R + A e vire quando em burnout.

KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS

Minigame County Carnival
Termine o jogo com Kendal.

Minigame Risky Raiders
Termine o jogo com Regnier.

MECHASSAULT 2: LONE WOLF

Peça Nemesis
Termine o jogo para liberar a peça Nemesis.

Peça Evil
Termine o jogo no modo Campaign de Single Player.

ROBOTECH: INVASION

Modo Cheat
Entre com os seguintes códigos no menu Extra.

Efeito	Código
Munição ilimitada	TRGRHPY
Invencibilidade	SUPERCYC
Um golpe mata	DUSTYAYRES
Seleção de fases	RECLAMATION
Skins de Lancer	YLLWFLLW
Skins de Scott Bernard	LTNTCMDR
Skins de Rand	KIDGLOVES
Skins de Rook	BLUEANGLS

YAGER

Várias dicas
Crie um Profile com os nomes indicados para liberar os efeitos.

Efeito	Nome de Profile	Obs.
Seleção de fases	lvl.activate 1	-
Extra continues	set MAXCNT 9	Nove continues por nível
Banco de dados completo	data.setvis 1	Libere todas as naves no banco de dados

GameShark

PlayStation 2

MEGAMAN X8

Código de ativação	983F75CF 78D084D6
Maioria das fases	287EA33A 0CA57A72 287E9057 0CA57A72 287EB451 0CA57A72
Fases Dynasty e Central White	287EC673 0CA57A72 287EFC86 0CA57A72
Metais	287E70D4 0C363E9B
Retry Chips	087E27D6 0CA57A44
Energia máxima e barra de recuperação	287EA3AF 0CA57A72 287E90E6 0CA57A72 287EB42D 0CA57A72 287EC65A 0CA57A72 287EFC2E 0CA57A72
Barra de ataque máximo	289E09B1 0CA57AB1
Combos máximos	28DEA3F7 0CA5E485
Máximo de Metais	287E7062 0C363E9B
Todas armas	087E704C 0CA57A3E

VIEWTIFUL JOE 2

Código de ativação	980B48E6 783894A6
Energia infinita	19F63EFB 0CA57AF2
VFX infinito	2828D462 0CA57A65
L.I.V. infinito	09F63E34 0CA57A4F
V-Points infinito	29F63EFF 0C363E9B
Voomerangs infinito	19F63E7C 0CA57A4F
Shocking Pink infinito	19F63E95 0CA57A4F
Take 2 infinito	19F63E68 0CA57A4F
Salto duplo	09E8E196 0CA57A6F
Golpe da morte	2816ED40 F7C97A65 2816EDD8 A19BF0CE 2816EDED 80C9D3AE 280753B1 A1426965
Energia máxima	19F63E83 0CA57AF2
Máximo de V-Films	29F61B54 0CA57A4F 29F61B01 0CA57A4F
Ter invencibilidade	19E8E1EA 0CA57A03
Ter todos os power-ups	29F63E2B D98C883E
Ter Skinny Screen	09F63EE3 0CA57A56
Ter Wide Screen	09F63EE3 0CA57A0F
Ter Short Screen	09F63E41 0CA57A65

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

Código de ativação	980AF40C 78D028E6 2816ED40 FB6D7A82 2816ED01 F8AA7AF1 2816ED65 831B7A5A 282BC337 78426965 282BC3A5 0CA57A65
Energia infinita	2816EDD8 FB3A95A0 2816EDED 6D3AACD4
Areia infinita	2816ED72 FB3A43E5 2816EDA1 6D3AFA88
Energia máxima	2816EDD0 6F967A10 2816ED0C 6D3A95A0
Máximo de areia	2816ED78 6F967A6A 2816ED03 6D3A43E5
Ter todos os poderes	2816EDF7 6F96883E 2816ED54 6D3A4364
Golpe da morte (Raiders)	28234715 0CA5A42F
Golpe da morte (Crowmaster)	2804126D 46A5E456
Golpe da morte (Chefes)	283D9C03 0CD9ECF8
Velocidade*	
Metade (L3 + cima)	D86538B3 0CA588CD 2861161E FCA57A65
Normal (L3 + baixo)	D86538B3 0CA588EF 2861161E FCE87A65
Dupla (L3 + esquerda)	D86538B3 0CA5889E 2861161E AFA57A65
Tripla (L3 + direita)	D86538B3 0CA588DC 2861161E AF137A65
Extras	
Liberar tudo	48679ECF 0CD07A56 2E187D54 0CA57A65

*São invalidados quando se usa o poder do tempo.

ACE COMBAT 5: THE UNSUNG WAR

Código de ativação	98286B88 78C29887
Míssil infinito	2808BF6F 0CA57A65
Arma especial infinita	28083064 0CA57A65
Máximo de créditos	2816ED40 F79BA03E 2816EDD8 019BF935 2816EDED A126D786 2816EDD0 0ACC7A03 2833DE0A A1426965
Todas as naves	48467E76 0CC97A56 1476EBC2 0CA57A65

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Código-mestre	9808EDA5 78A35A7D A816ED40 21EB6555 A816ED72 01967A1C A816EDA1 FB5613A0 A816ED78 40347A1F A816ED03 6556FF62 A816EDF7 65A1E474 A816ED54 F96C7A6A A816ED01 47047A77 A816ED65 6FA17AED A816ED6F 0C3402D3 A816ED82 A1D0501F A816ED73 213C7AF1 280BF6AF A1426965 280BF6B1 0CA57A65
Energia infinita	A816EDD0 A4BE9B00 A816ED0C C5BE9B73
Munição infinita	A816EDF1 A43CF9FF A816EDF2 3DE57A3F A816EDCF BB388B54 A816ED37 0C338B0C A816EDA5 6F22E485 A816ED3A C5EF7A54 A816EDAF C5EF7A48 A816EDB1 50EF7A43 A816EDDE C5EF7A01
Item infinito	A816ED57 A43CF94E A816EDE6 3DE57A44 A816ED93 BB388B54 A816EDE9 0C338B0C A816ED51 6F22E485 A816ED2D C5EF7A54 A816EDAE C5EF7A48
Energia máxima	A816EDD8 6F96ACA0 A816EDED C5BE9B00

GameCube

RESIDENT EVIL 4

Código de ativação	VMVR-G7J9-19KQQ AE84-YAU2-FD2RE
Energia infinita	GE6Z-T7QQ-BEPV9 R4MU-C1T7-WUF9K
Energia máxima	B6VW-E1HK-48K3C J6UE-WMGC-MW13J 1RP6-79GH-PF76M M9E4-9UZ2-AYN14
Munição infinita	U359-REQE-JY2EZ Y9X3-1X57-8HEBW
Foguetes infinitos	34FN-MFQY-P2CTB YPUZ-RCY3-5BP1C AWK2-WJT6-E43KR RARC-M9G8-YY7P6
Dinheiro infinito	DNPD-W7P7-0974H RM5V-ZT1Y-V921E
Ter a maior pasta	BEUZ-F7GQ-RAJ8W WJZP-EEPF-JDQ1H
Todos os medalhões azuis destruídos	2YRB-M05D-1G9YW YVYV-PMDM-DRVAU EWVB-VETU-T3A5N JF0J-1FUT-Y0G53 N1GJ-Q47Z-XH9TT

METROID PRIME 2: ECHOES

Código de ativação	XY3D-ZEJ6-AG6FH XQBV-AXAP-86QZ0 7810-27Y8-4QGMM
Código de ativação 2	84DG-3YYB-Q8MNP 0ZA6-UD1P-XU0K7 W83J-G7ZX-NXM63 KCX7-PJUT-6PPW3 Y39N-C48W-VR2DC
Energia infinita	A358-EXX7-KM2BJ NXEX-PP1E-BWZKA 9Z2C-FGYA-B00P7
Máximo de Energy Tanks	827U-5C6R-YJXD2 KX89-C0VT-XA7Y5 FYYB-D91W-GXXKR
Máximo de Missiles	PAQW-6EG6-QJXDU C1WE-HGGG-JDH0K
Mísseis infinitos	15Z8-BAEM-XVRC4 6N63-BA14-EYQN5
Dark Beam infinito	WK43-QJQH-QVEAY QTU4-D54F-44WXF
Light Beam infinito	WNUH-5YFA-YHCU5 UC5M-5QBQ-ZN7W3
Tiro mortal	7PYF-Y8YQ-9CGEE 8MJF-UQXB-JC64X E213-3DDG-PT8CE AH09-ZE63-P85RR 4KVD-3CR1-G0Y1A TYQ5-46P1-83778 CWQB-AXC2-5BT4Y EGAV-VZ5B-UQ78P
Salta da lua	ZUUK-03PY-RWPT5
TJCH-MUAF-7941P	4K9Z-D640-JZGA1
Modificador de tamanho dos inimigos (criptografado)*	04076F2C 4BF8BFF0 04002F1C 82A3FD90 04002F20 3EC0XXXX 04002F24 92D50000 04002F28 92D50004 04002F2C 92D50008 04002F30 C3C30004 04002F34 48073FFC
Inimigos pequenos	10K3-2G7U-X38VK ZCXC-FVQZ-7B63Y PRRZ-1833-JZRP0 A2RY-FWU7-VU0M4 R1RV-PUCV-G4UQJ EJM3-1ZYZ-39PV2

FU82-XU91-EM102
X4T7-PEBB-BMC0X
1WE0-31EW-RBFNQ

Inimigos gigantes D5XP-K0UB-55WA3
ZCXC-FVQZ-7B63Y
PRRZ-1833-JZRP0
6VFX-6RA5-TT7MD
R1RV-PUCV-G4UQJ
EJM3-1ZYZ-39PV
FU82-XU91-EM102
X4T7-PEBB-BMC0X
1WE0-31EW-RBFNQ

Power Bomb infinito
GTU3-0FE6-YD3DC
7M75-5CXK-EV08D

Máximo de PowerBomb
YNXT-QD3P-EZ7JE
0JHB-FMVJ-F49XR

Bomba infinita Y7B5-QFVM-67RZJ
PNCD-X8AG-5C1X0

Ter Spiderball EXHJ-WWKR-RGW9A
YXXP-5J9Q-DP36N
Z5TP-8YFE-C6EUP

Ter Boostball 8A2M-21HY-3PZ0A
N8XU-WV34-DC0DD
226N-PF83-XP2XK

Invencibilidade QMQJ-MRY9-B1VPU
G7DH-R96T-4R0FU

Usar Death Ball em qualquer lugar (aperte R + X para acionar; X para desativar) YN6M-0KXZ-FDKDX
BG9B-XWT7-6BYMB
3N2H-JEWF-UWA7T
FQC5-1N8R-REHAY
QTCB-2QJA-24P8U
XMK8-QJZU-PF0TJ
6DDT-654E-28PQR
29P6-32D6-DXGA9
V9DP-7C6W-6Q8UV
PJAC-MY3W-MK75J

Modificador de armadura (criptografado)** 4241FD80 002B000X

Desabilitar Spiderball***
0B85-61TG-0XQKQ
RNRE-5C4C-P8HAG
YZYW-0XBJ-DF8ZX

Sem Varia Suit (sofre mais danos)
2W4H-9788-YJGKM
PW6Y-FXNR-REE6T
W993-27P4-V4XPT

Danos massivos RNJK-K3DY-59EU9
T61X-ZMGG-21TGZ

Invisibilidade 6T2C-QQ60-BKU7F
YGUY-4U0N-86XJY

Carregamento de canhão rápido
EZJZ-4UXA-NR36H
B14N-03JY-ZQB30

Logbook completo 2UVP-Z07X-195FH
JQDC-UC1J-NQX7D
U4WC-YYZY-K1HTP
A332-6XV3-X7M77
CTN2-ZB9D-NV6DV
04EK-JJWP-QKJ8E

Tiro rápido (mísseis também)
DZ6A-5QHP-JDZ6U
CV9Z-DG2T-F1555
2RCK-DNRG-A24K5

Salto da lua (mais rápido)
YCPT-71YB-ADVHH
TJCH-MUAF-7941P
ZJJJ-03XN-YP8HH

Usar todos os upgrades
Y4RU-CXMA-5Z9AE
ZMNQ-0DX3-TUHUV

Usar Phazon Shot em qualquer lugar (aperte L + R para acionar; cima para desligar) QEKD-6JU8-WP6YE
F6AH-QK21-B3732
V6BZ-Y3Y1-BRUK0
JPEK-H6NM-A3WE9
7393-U8Y5-XP87R
XEUP-6JK6-1RCX4
2P0T-9VNP-XJF52

Canhão com metade do tamanho
XEK3-3JM9-B92R6
NZZP-11AY-PCEQY
V5M8-AUGG-40A5P
MAPA-Z6JY-2FY9Z

Canhão com tamanho em dobro
GGCU-Z1AZ-MN6TX
U52T-TM0U-31VZP
7HEJ-0NYW-0FVTN
J48U-3FKR-CGDYJ

Modificador do tamanho do canhão (descriptografado)**** 42419BBC 0002XXXX
42419BBC 0004XXXX
42419BBC 0006XXXX

Tempo infinito para o último chefe
N0KU-RN1W-3PJRU
KD8Q-BTTT-1UK8G

Sempre atirar mísseis carregados (Aperte cima para ativar; L + R para desligar)***** DA9M-V9FP-P3DBB
XEUP-6JK6-1RCX4
4VRA-FPMT-U1W5V
F6AH-QK21-B3732
FBJP-TT69-PN66M

Liberar todos os mapas (não completa o mapa-múndi) PRWP-FX6H-6M8C9
B104-W2UM-Y5GD9
BDE9-5QFF-88ZND
QJ4D-AVXM-HEAGY
PYZF-59QW-9Y8H9

Liberar toda galeria 9NPD-6TTD-NVPK8
N1X3-4P9A-N1NP0

Portas automáticas 2811-PXKD-2C29Z
05D0-A9VQ-961K1

Códigos de canhão

Ter Charge Beam A8UP-55VH-F5HRT
9J0C-TAP1-523VJ
Z1BU-JNVH-1AB26

Ter Dark Beam FEXA-JGTQ-TY5RA
0Z47-WREK-V7XXT
2MG5-MVN5-V2PKV

Ter Light Beam B167-2UFU-NQ3V4
X8GH-HG1U-73QUN
DD5D-TX1R-054V5

Ter Annihilator V7BR-W6RF-NRU01
C7HD-BDZB-AY35H
HT58-H5C9-KN4AE

Códigos de Charge Combos

Ter Super Missile KF26-BAM9-FXX3N
2087-8T1Y-CUZQA
5CWC-3QMT-6TGWU

Ter Darkburst D0ME-P5YE-2HHG0
7VCT-UVA8-134BD
K5VJ-THEV-Y6FR8

Ter Sunburst TB12-GMWX-U5E65
63NN-KMJY-GB9V2
84G1-G7WX-5KKXB

Ter Sonic Boom 8RTK-DJ5R-KVK6M
W0H8-1UGE-C1FX7
EKUZ-CPDW-J79JR

Códigos de visor

Ter Combat Visor 3N69-74GC-XAARC
DKTC-D8FG-5H6GT
E15G-KUFG-B2MHR

Ter Scan Visor HC74-J3W1-4UN8H
3B2V-4U3M-7732W
NPJR-3JE3-YAJGH

Ter Dark Visor 755D-2B23-J92F3
JMHX-H2UR-M42GU
PC27-M31B-HNHMR

Ter Echo Visor G9GQ-Z55G-MQR5X
58NH-WZ9V-TMF4M
MTT7-3KHG-5WH2G

Códigos de armadura

Ter Varia Suit 2W4H-9788-YJGKM
BKC7-1R1T-TEK86
Y1ER-6B7P-NJ3RC

Ter Dark Suit Q3JP-72W5-J5A33
B8KN-FKHF-1T12T
8CRR-FMUG-ZXZVG

Ter Light Suit FGRD-83Z7-UMM2P
6WYX-4AGM-20MN2
NUX1-FBY4-ZWFN5

Ter equipamentos

Ter Space Jump Boots
VT0N-Q141-0V7WN
7Q1F-RGHW-GPFEP
0EVJ-2E62-0TW66

Ter Grapple Beam 8WAR-7JC4-0Q9MV
TMNE-J0DZ-NFW8C
32BW-TEU1-DV85W

Ter Gravity Boost QDQ1-UPUA-PJ4G3
V0PG-GRTW-9D356
DDUC-70BF-M6F9E

Ter Screw Attack 7QEP-X1ZX-X974K
67BZ-U2Q7-QH06Y
77QT-CEH5-KTZE5

Códigos diversos

Ter Seeker Missile 445V-G64A-EEPFT
DVG0-K9Y5-4THVD
7THM-11QB-JJP9C

Ter Morph Ball Power Bomb
VN09-QVHR-6RV6Z
ZTRQ-510C-VKMUW
46UG-ZN41-610T7

Ter Beam Ammo Expansion
JBJE-W3FU-3DQ07
EVEY-FP2D-Z57PX
HUF8-UX30-B82BZ

Códigos de chave

Ter Sky Temple Key 1
J131-ZF7J-MFW7X
PQAC-GATF-3Z57N
V4FP-66KK-2875Z

Ter Sky Temple Key 2
1CKK-9GE2-0W1RA
6X7R-W3VG-TBN48
AWFF-CZFX-C0VK7

Ter Sky Temple Key 3
EXXR-XAMB-33KAN
METU-HVV8-U596N
Q86F-QPGN-U85WT

Ter Sky Temple Key 4
DX08-NFFN-P7AHA
2KW5-WHA7-A7QHX
BR5M-N32R-X9TVA

Ter Sky Temple Key 5
QAQU-5D3V-MHWC4
YCBB-K61H-XYHHQ
7FJC-TQKG-5D520

Ter Sky Temple Key 6
XEWA-X1ZU-5HWC9
WBYQ-GTH4-588P6
23ZP-YR6Z-B75KW

Ter Sky Temple Key 7
KH9M-T89M-GJB13
N0XY-NCXD-VXM08
GFTM-HYCM-2C56G

Ter Sky Temple Key 8
HPC7-E3AT-477VW
9UDB-B44P-5HG3F
RJD6-BRBV-VZU1Q

Ter Sky Temple Key 9
QW55-ZBWC-5Z5EJ
V420-Y6DM-68KXD
EH2X-3BW6-46B48

Ter Agon Temple Key 1
2W44-8XA2-D8Z0Z
R5XX-F76M-PNZKG
019Q-8QUB-ZA1XY

Ter Agon Temple Key 2
0H6D-U9FN-85B5K
67RX-TCUF-NAJ9V
3BRE-ZV35-1XBAZ

Ter Agon Temple Key 3
ZMZ5-09FY-HG991
5QPH-BNGD-ZCB20
7NMQ-4AEH-FAEG5

Ter Torvus Temple Key 1
T526-WWGT-0F07D
PH8J-55C2-89KQ1
6MT6-F13F-9JFV5

Ter Torvus Temple Key 2
6BRY-WU3C-0VPVH
B534-5Q4Q-3BMTK
QF1U-BXQH-CGAHQ

Ter Torvus Temple Key 3
K12T-PBVN-89P3E
MPVK-E6B4-42QAZ
300V-862V-DDEXP

Ter Ing Hive Temple Key 1
829C-U0FP-BZ11M
E8KQ-PK78-XZJU2
09RJ-MYE4-CH8R1

Ter Ing Hive Temple Key 2
DRMZ-GMYM-X59TQ
RG1E-DK72-3934A
7YJ5-YENF-CKZ83

Ter Ing Hive Temple Key 3
2Z2Y-CM3N-WEP6U
NDYV-461J-BMZ9Q
2F9Q-9R3P-HKR4M

*Use no lugar do XXXX os seguintes números: 3F00 para 50% do tamanho, 3F80 para 100% do tamanho e 4080 para quatro vezes o tamanho.

**Use no lugar X os seguintes números: 0 para Varia Suit, 1 para Dark Suit e 2 para Light Suit.

***Is códigos funcionam para o modo multijogador. Todos os jogadores começam com a habilidade, mas quando o jogador 2, 3 ou 4 morrem, eles perdem essa habilidade.

****Use no lugar do XXXX os seguintes números: 3F80 para 50% do tamanho, 4000 para 100% do tamanho e 4040 para o dobro do tamanho.

*****Com esse código você não poderá abrir as portas vermelhas.

Detonado

Por Lord Mathias

Viewtiful Joe 2

Chegou a esperada continuação do jogo do herói cinematográfico. *Viewtiful Joe 2* chega com muita ação e aventura para divertir os jogadores de Game Cube e PS 2. Nesse game, que é a continuação da aventura, Joe se une a Silvia formando uma grande dupla para enfrentar o inimigo Black Emperor e evitar que esse prossiga com os planos malignos no mundo cinematográfico. O jogo é dividido em cenas, formando um filme de ação e aventura e cada vez que você morre é possível escutar a voz do diretor dizendo: Corta, Corta, Corta. A missão de Joe e sua namorada são derrotar Black Emperor e obter as estatuetas do Oscar que formam um arco-íris. Joe possui golpes físicos como socos, ganchos e chutes, enquanto Silvia opta por tiros de suas potentes armas. Além disso também estão presentes os poderes VFX, que aumentam ou diminuem a velocidade e afastam ou aproximam a câmera, realizando golpes com efeitos incríveis. Joe e Silvia se aventuram por fases que lembram filmes com Jurassic Park e Indiana Jones. Por isso não fique esperando e comece logo a curtir essa fantástica aventura.

Viewtiful Joe 2

Capcom
Ação
1 jogador

9.0

Controle 9.0

O controle é muito preciso, mesmo quando a situação exige vários comandos ao mesmo tempo. Meio complicado no começo, depois fica fácil.

Diversão 9.5

Jogo no estilo plataforma muito divertido e com cenas engraçadas. Com situações diferentes e inusitadas o jogo prende o jogador.

Gráfico 9.0

O gráfico do jogo é muito bom, com alto contraste e cores fortes. Cenários, personagens e objetos muito bem feitos e definidos.

Som 8.0

O jogo conta com trilha sonora em estilo cômico e os efeitos sonoros e vozes dos personagens são engraçados e bem legais.

Tempo exato! - *Por Kamikaze*

Em alguns quebra-cabeças é preciso realizar movimentos no tempo certo. Prepare-se para repetir várias vezes algumas cenas. Que paciência!

Filme 1
Ten-Million Years B.C.

Cena 1

1 - Realize o pequeno tutorial para aprender os primeiros golpes e derrote os inimigos

2 - Para derrotar os inimigos com escudo, pule por cima deles e acerte-os por trás

3 - Realize o segundo tutorial para aprender algumas manhas

4 - Na cachoeira, use o Slow e depois pule pelos troncos

5 - Use o Slow para fazer a plataforma descer. Suba nela e solte o Slow para subir. Derrote os inimigos

6 - Suba na plataforma, segure o Slow por um tempo e depois solte

Cena 2

7 - Derrote os inimigos e siga andando até assistir a cena do vulcão. Volte desviando das pedras e de um gancho em Slow na pedra grande

8 - Derrote os inimigos e use o Slow para fazer o vulcão cuspir a pedra no botão

9 - Volte derrote os inimigos e pegue a chave. De um gancho em Slow na pedra e abra a porta

10 - Para derrotar os inimigos com escudo bata neles usando o Slow. Pegue a chave, use o Slow e suba pela plataforma

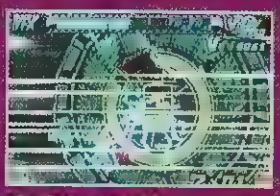
11 - Use o Slow para derrotar o inimigo e realize um tutorial

12 - Derrote os inimigo e suba na plataforma. Use o Slow para descir e o Fast para subir e desviar do fogo

13 - Pule pelas pedras para desviar do fogo e derrote o inimigo para pegar a chave e abrir a porta

Cena 3

14 - Derrote os inimigos e dê um gancho em Slow na tomada



15 - Suba na roda gigante e use o Fast para correr. Deixe a barrinha verde por um tempo. Derrote os inimigos e entre na próxima sala

16 - Para destruir o tanque, desvie de seus ataques e use o Slow para rebatar as balas de canhão

Chefe

17 - Para derrotar o dinossauro, desvie de seus golpes e use o tiro combinado de Joe e Silvia, segurando o botão de troca de personagem e soltando quando a barrinha estiver cheia

Filme 2
Viewtiful Heroes, and The Statute of Doom

Cena 1

18 - Derrote os inimigos e use golpes em Slowpara conseguir uma sequência de V no totem e pegar a chave

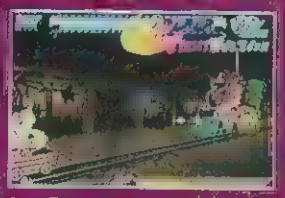
19 - Derrote os inimigos e pegue a chave

20 - Use o Slow para fazer a água subir e depois dê socos no pequeno totem até ele cair em cima do outro

21 - Realize o tutorial para aprender alguns golpes de Silvia e use o chute com REC nos botões para passar

22 - Derrote os inimigos e espere a tampa se fechar. Rapidamente us o chute com REC no botão e suba pulando pelas caixas

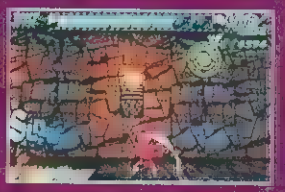
23 - Use o Slow para subir pela plataforma e derrote os inimigos para pegar a chave



24 - Para derrotar o dinossauro, use Silvia, desvie de seus golpes e atire nos barris q ele jogar para que eles voltem e o acertem

Cena 2

25 - Use o Slow e atire na roda até parar a parte verde no lugar certo. Pule pelas pedras desviando das foices



26 - Derrote os inimigos e dê socos na bomba até ela parar na parte de cor diferente. Use o Slow para explodi-la

27 - Derrote os inimigos e use socos em Fast na primeira tocha para pegar fogo. Soque as outras tochas para acendê-las

28 - Derrote os inimigos e suba na bola. Role ela até a última estátua e de um gancho em Slow nela

29 - Empurre a bomba até a primeira estátua e use o Slow para explodi-la. Siga caminho, derrote os inimigos e pule no buraco

Chefe

30 - Para derrotar o chefão, desvie do seus golpes e use o tiro combinado de Joe e Silvia

31 - Quando o chefão virar cobra, use o Slow para desviar e acerte golpes em sua cauda

32 - Depois de virar cobra, ele tentará dormir para recuperar energia. Encontre-o e evite que ele faça isso batendo nele

Filme 3
Memoir of an Invincible Monster

Cena 1

33 - Destrua a nave da seguinte forma: derrote dois inimigos e deixe um quase destruído. Quando a nave soltar os mísseis, destrua o terceiro inimigo e use o Slow para rebater os mísseis na nave

Detonado

Viewtiful Joe 2

34 - Realize o tutorial para aprender a usar o Zoom

35 - Acerte um soco com Zoom para cima no botão, derrote os inimigos, pegue o cartão e suba no bonde

36 - Use o chute com Zoom para baixo e entre com Silvia no banheiro. Embaixo do botão, use o soco para cima com Zoom e acione o REC

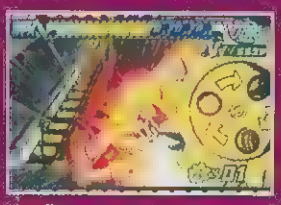
37 - Derrote os inimigos e use o chute giratório com Zoom e Rec entre os botões

38 - Derrote os inimigos e acerte um gancho em Slow na alavanca

39 - Desvie de um golpe do robô e use o gancho em Slow para jogá-lo na eletricidade. Mantenha o Slow pressionado

40 - Para destruir a nave, rebata seus mísseis e acerte chutes giratórios com Zoom na bolinha vermelha da nave

Cena 2



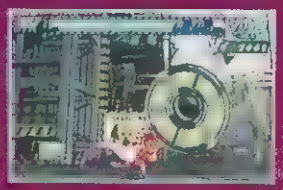
41 - Derrote os inimigos e acerte um chute para baixo com Zoom na engrenagem amarela. Empurre-a até encaixala nas outras

42 - Acerte golpes na engrenagem e faça ela girar. Volte todo o caminho desviando das engrenagens

43 - Se precisar de energia destrua as engrenagens amarelas

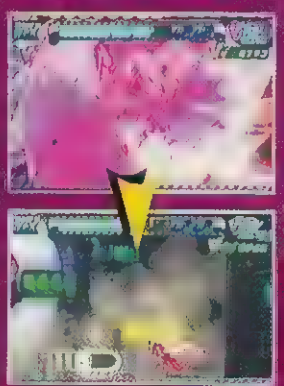
44 - Desça pela plataforma e use o Slow para derrotar as enfermeiras e pegar a chave

45 - Derrote os inimigos e passe correndo pela ventilação



46 - Acione a lavanca com um chute para baixo e Zoom. Volte e empurre a roda na ventilação

47, 48, 49 - Use um gancho em Slow para encaixar a roda. Para fazer a sequência corretamente, primeiro acerte um soco normal, um soco em Slow e depois o soco para cima com Zoom e REC com Silvia



50, 51 - Derrote o dinossauro, desviando de seus golpes. Acerte sua cabeça com o chute giratório com Zoom e rebata seus tiros

Chefe

52 - Use o Slow para desviar de seus golpes, rebata os mísseis e acerte-o com ganchos com Zoom e Slow

53 - Quando ele subir nos cantos da tela, acerte-o rapidamente para que ele não se alimente

Filme 4
Thunder boy lives twice

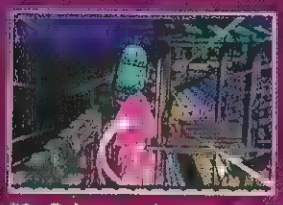
Cena 1

54 - Destrua todos os inimigos e suba no telhado

55 - Quebre a estátua e use golpes com Zoom em REC para acionar os três botões

56 - Tome cuidado com os golpes do ninja e destrua-o

57 - Use chutes giratórios com Zoom, destrua as guilhotinas e consiga uma energia extra



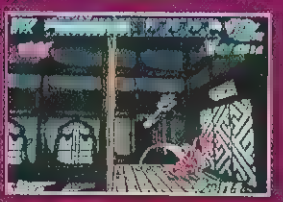
58 - Pule na mola e use o soco para cima com Zoom em Slow para tocar o sino

59 - Para destruir a nave, fique em um canto da tela desvie dos golpes dos adversários e dê ganchos em Slow para acertá-los na nave

60 - Pule por cima da casa e derrote os inimigos

61, 62, 63 - Para destruir o buda, destrua os inimigos, desvie da mão e dos lasers e rebate seus mísseis

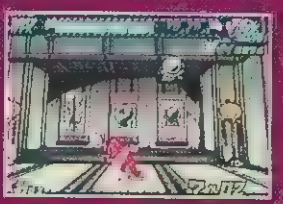
Cena 2



64 - Destrua os inimigos e pegue a chave para abrir a porta

65 - Destrua os inimigos e faça a engrenagem rodar para descer a escada

66, 67, 68 - Use a alavanca para mover a sala e recolha os três itens



69 - Leve os três itens para essa e empurre-os para os quadros para abrir a porta

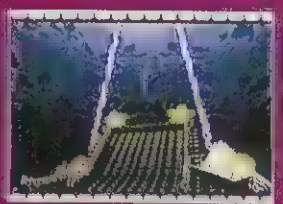
70 - Use Joe para pegar fogo e troque para Silvia. Acerte um chute giratórios com Zoom e Rec para acender as outras tochas

71 - Derrote os inimigos e faça o mesmo esquema para acender as tochas. Suba pulando pelos galhos

72 - Destrua a caixa para pegar a poção e depois use o chute giratório encostado no sino para acertá-lo 108 vezes

Chefe

73, 74, 75 - Para derrotar o chefe, desvie de seus golpes, acerte-o com ganchos e chutes giratórios, destrua os bloquinhos que ele coloca na tela para ganhar energia e rebata suas espadas



76 - Na segunda parte, repita a operação com mais cuidado

Filme 5
Ice Edge

Cena 1

77 - Derrote os inimigos e bata no galho para derrubar neve. Role a bola na neve e vá derrubando mais até ela ficar grande. Empurre-a e tampe o buraco

78 - Derrote os inimigos e pegue o controle remoto

79 - Controle a plataforma até o final da tela, suba nela e use o Slow para subir

80 - Derrote os inimigos, suba na plataforma e use o Slow para subir

81 - Derrote os inimigos e vá quebrando o gelo e subindo pela estrutura

82 - Pule na nuvem, depois no redemoinho e acerte um chute para baixo com Zoom na nave

83 - Pegue o cartão e volte para o início da tela

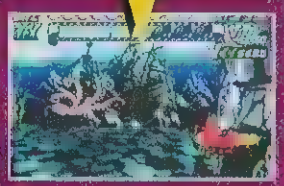
84 - Use o mesmo esquema para destruir a nave e pule no bonde

Detonado

Viewtiful Joe 2

85 - Siga destruindo os inimigos

Cena 2



86, 87 - Use o carrinho com Silvia para atirar e com Joe para quebrar gelo

88 - Destrua as armas do submarino e use o Slow para rebater balas e mísseis

89 - Atire em Slow no dinossauro e tome cuidado com seus golpes

90 - Acerte tiros em Slow na parte vermelha embaixo da nave e tome cuidado com os inimigos

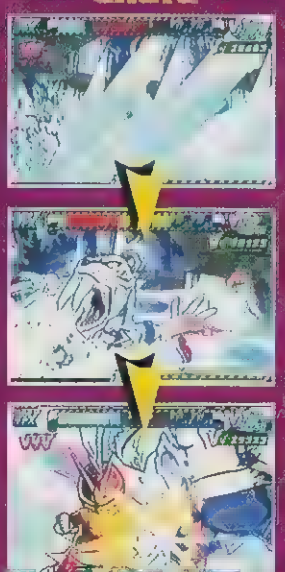
Cena 3

91 - Destrua os inimigos e use Silvia para destruir a barreira de gelo. Destrua as primeiras barreiras com chutes em Slow e quando faltarem apenas três use o REC

92 - Destrua os inimigos e pare na plataforma no final da tela

93 - Use o Fast e Slow para fazer a água subir e descer e siga até a bandeirinha. Destrua os inimigos

Chefe



94, 95, 96 - Fique na perte de baixo da tela, desvie de seus golpes com o Slow e acerte-o com vários ganchos com Zoom e Slow. Cuidado, esse chefe fica cada vez mais rápido

Filme 6

Do Androids Dream of Romantic Scene?

Cena 1

97 - Desvie dos golpes do dinossauro e use ganchos com Zoom em Slow para derrotá-lo

Cena 2

98 - Use ganchos com Zoom em Slow para acertá-lo, desvie da serpente e não deixe o chefe dormir

Cena 3

99 - Suba no ônibus e use o Slow

Cena 4

100 - Desvie dos golpes, use ganchos com Zoom em Slow e rebata os mísseis. Quando ele subir no canto da tela, demore um pouco mais para acertá-lo para conseguir os lanches

Cena 5

101 - Fique na perte de baixo da tela, desvie dos golpes com o Slow e acerte-o com vários ganchos com Zoom e Slow. Cuidado, ele está muito rápido

Chefe

102 - Destrua o ponto amarelo no tentáculo para abrir o campo de força

103 - Use o chute giratório e acerte a cabeça do chefe

104 - Na segunda parte, espere o chefe jogar seus tentáculos e destrua o ponto amarelo

105 - Pule e acerte a cabeça do chefe com o chute giratório

Filme 7

Starship Viewties

Cena 1

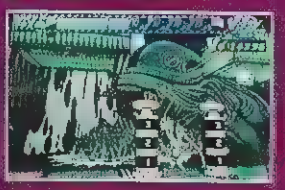
106 - Destrua os inimigos e pegue a chave

107 - Para acionar o primeiro botão, pule e acerte um soco em Slow

108 - O segundo, desvie de um golpe do inimigo e acerte um gancho em Slow nele

109 - E o terceiro, devie de um golpe, acerte um gancho em slow, pule em slow e use o chute giratório para jogar o inimigo no botão

110 - Destrua os inimigos para pegar a chave



111 - Para iniciar o quebra cabeça, use o chute giratório com REC entre os botões

112 - Use golpes com REC e acione todos os botões antes que o tempo acabe

113 - Destrua mais inimigos

114 - Desvie das investidas do trator e rebata seus mísseis

115 - Desvie dos espinhos pulando para chegar até a outra porta

116 - Use o Slow para destruir as enfermeiras

Cena 2

117 - Destrua os inimigos tomando cuidado com as foices. Você pode destruí-las

118 - Destrua dois inimigos, espere a nava soltar os mísseis e então destrua o outro inimigo e rebata seus mísseis

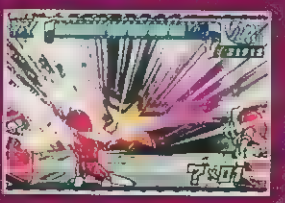
119 - Use o chute giratório e rebata os mísseis para destruir a segunda nave

120 - Desvie dos golpes do dinossauro e destrua seus filhotes

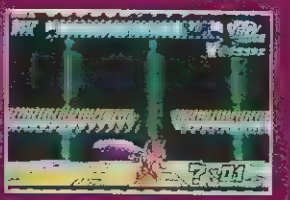
121 - Rebate seus tiros e barris e acerte sua cabeça com chute giratório

Cena 3

122 - Desvie dos golpes do Buda e rebata seus mísseis para destruí-lo



123 - Na plataforma, destrua todos os inimigos



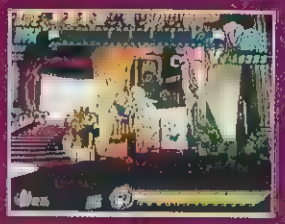
124 - Use o Slow para ajudar a desviar dos espinhos

125 - Destrua mais inimigos e desvie dos obstáculos. No final, destrua as enfermeiras

Chefe

126, 127 - Desvie de seus golpes e acerte a bola vermelha que sai de seu peito com chute giratório

Viewtiful Award Ceremony



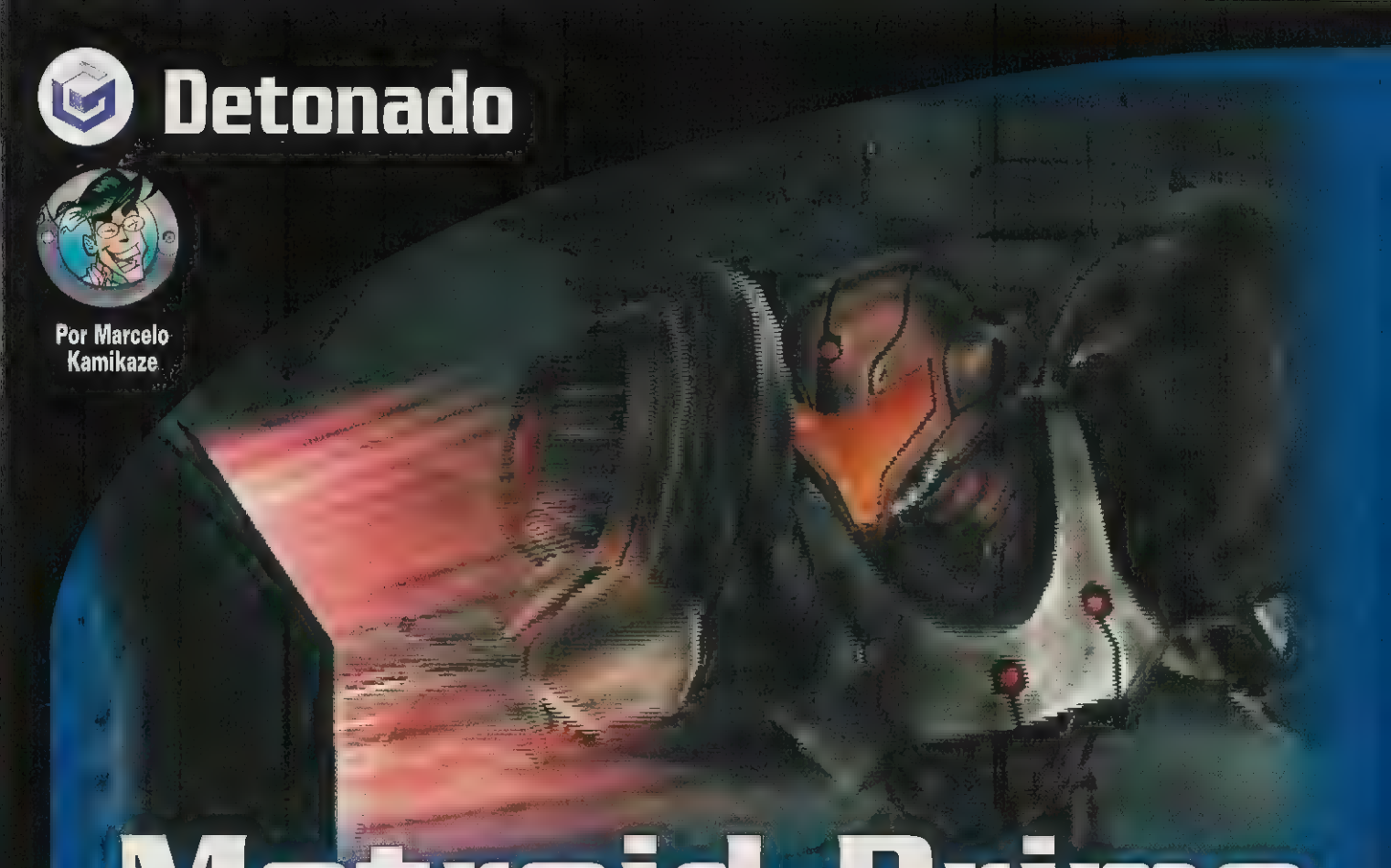
128 - Desvie de suas bolas de fogo e de seus discos e acerte socos e chutes no chefe

129 - Acerte o chefe com ganchos com Zoom em Slow

130 - Quando o chefe se transformar, fique fugindo dele e espere ele voltar ao normal e então acerte-o novamente com ganchos

131, 132, 133 - Agora é só curtir o final

Por Marcelo Kamikaze



Metroid Prime 2: Echoes

Metroid Prime 2: Echoes

Nintendo/Retro Studios
Ação
4 jogadores

8.9

Controle 8.5

O modo simplificado de controle, às vezes, atrapalha para realizar certos movimentos, como andar para os lados.

Diversão 9.0

O jogo é comprido e o mapa, bastante amplo. Os inimigos, principalmente chefes, foram bem construídos e requerem inteligência para derrotá-los.

Gráfico 9.0

Quase não houve melhorias em relação à primeira versão. Mesmo assim, o visual é ótimo e mistura bem o mecânico e o orgânico.

Som 8.5

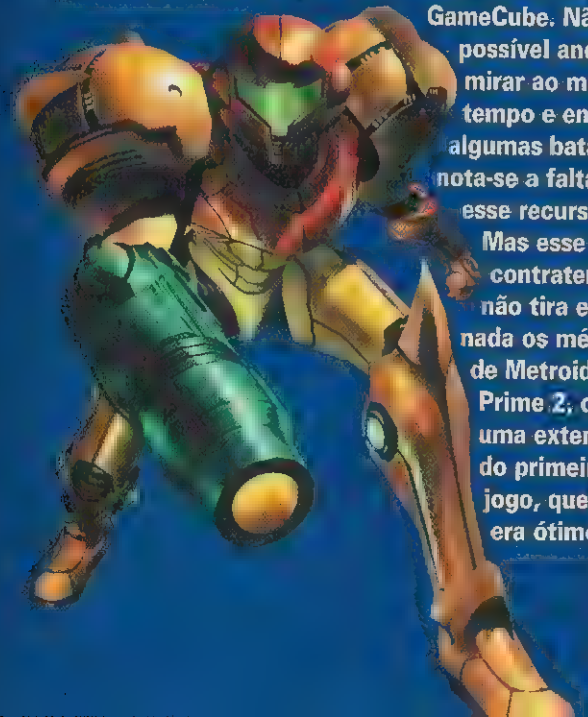
Mantém a particularidade da série e tem como base o som eletrônico. É uma trilha que valoriza o clima em cada situação do game.

Igual - *Por Baby Betinho*

Para o bem ou para o mal, o esquema de jogo é praticamente igual ao primeiro jogo. Quem gostou, irá gostar desse também. Se não...

Metroid é um grande clássico da Nintendo e quando a novata Retro Studios ficou com a missão de recriar as aventuras da caçadora de recompensas Samus Aran no GameCube houve muitas dúvidas. E o resultado foi um dos melhores jogos do console, transportando magistralmente o espírito da série num estilo aparentemente de tiro em primeira pessoa, mas, olhando mais a fundo, havia todos os elementos que consagrou a marca Metroid. E dois anos depois, eis que chega a segunda versão da primorosa releitura, que, para o bem ou para o mal, é praticamente idêntica à primeira versão. Óbvio que a trama e a aventura é completamente nova, ainda que meio batida, mas o esquema de jogo permanece quase igual. Aparentemente, os gráficos não parecem ter mudado muito, mas olhando com mais cuidado nota-se que os efeitos foram discretamente melhorados e a qualidade artística e tecnológica dos cenários impressionam pela variedade e complexidade. Não existe nenhum local sem o mínimo de detalhes, como rachaduras, estilhaços e outros pequenos objetos que dão vida aos cenários. A história é daquelas que você já viu em algum outro filme de ficção: Samus é enviada a um planeta onde tropas galácticas, que perseguiam piratas espaciais, foram dizimadas. Chegando no planeta Aether, a heroína se vê no meio de uma guerra entre os nativos Luminoth e as criaturas das trevas Ing. Esses seres criaram uma dimensão alternativa do planeta, uma espécie lado negro de

Aether. Até a heroína tem sua variante do mal na trama. O mapa é quase igual, mas o clima é sombrio e até a atmosfera dessa dimensão é perigosa. Portais fazem a ponte entre as duas dimensões. Esse tipo de abordagem já foi usado em vários jogos, inclusive em outro clássico da Nintendo, The Legend of Zelda: A Link to the Past, para Super NES e Game Boy Advance. O esquema básico de jogo continua bem similar ao primeiro Metroid Prime. A ação do jogo é bem variada, passando por tiro em primeira pessoa, ação de plataformas e solução de quebra-cabeças. A caçadora de recompensas possui novas armas: são tiros com efeitos da luz ou das trevas, que, além de detonar inimigos, também servem para acionar vários dispositivos e portas. Isso sem contar os mísseis e bombas, que abrem diversas portas. Também há diversos itens que aumentam a capacidade de Samus, como a Space Jump ou a Spider Ball, e permitem-na explorar novas áreas do planeta. Os quebra-cabeças e a exploração estão mais difíceis, graças ao esquema das dimensões, que, além de dobrar o tamanho do mapa, faz complicar o trabalho devido às relações entre os dois lados do planeta. Os inimigos são um show à parte em Metroid Prime 2. Todos eles possuem particularidades e alguns são fora de série, como o Rezbit, que faz o visor da personagem entrar em pane. E para fazer funcionar novamente é necessário apertar três botões ao mesmo tempo para dar um "reboot", como determinados sistemas operacionais de computador... Piadas à parte, os chefes são ainda mais criativos, sendo necessário toda a perícia e inteligência do jogador para tentar adivinhar como fazer para danificá-los. Para não dizer que só falei de maravilhas, há pequenos problemas no game e se relaciona ao controle do GameCube. Não é possível andar e mirar ao mesmo tempo e em algumas batalhas nota-se a falta que esse recurso faz. Mas esse contratempo não tira em nada os méritos de Metroid Prime 2, quase uma extensão do primeiro jogo, que já era ótimo.



Controles

Os controles valem para a configuração normal. A palavra digitar significa toque breve no botão, pressionar quer dizer toque mais longo enquanto carregar significa manter pressionado o botão. Os primeiro parêntese indica em que situação a função será realizada.

Em pé

A	Digite para atirar canhão; carregue para tiro mais forte
B	Aperte uma vez para pular uma vez e duas para salto duplo*
	(dentro da água e durante o salto duplo) Pressione para Gravity Boost*
	(durante o salto duplo) Aperte o botão ritmicamente para Screw Attack*
	(com o inimigo em Lock-On e andando para um dos lados) Digite para desvio lateral
X	Morph Ball
Y	Digite para saltar míssil*
	Carregue para marcar Seeker Missile*; solte para lançar
L	(com inimigo à frente) Carregue para Lock-On (fixa a mira no inimigo);
	(sem inimigo à frente) Carregue para andar lateralmente (combine com o direcional);
	(perto de ganchos) Carregue para Grapple Beam*;
	(com visor de Scan) Pressione para escanear objeto
R	Modo de visão (permite olhar em volta com o direcional)
Z	Mapa
Start	Pausa e menu
Direcional digital	Troca visor
Direcional C	Troca arma

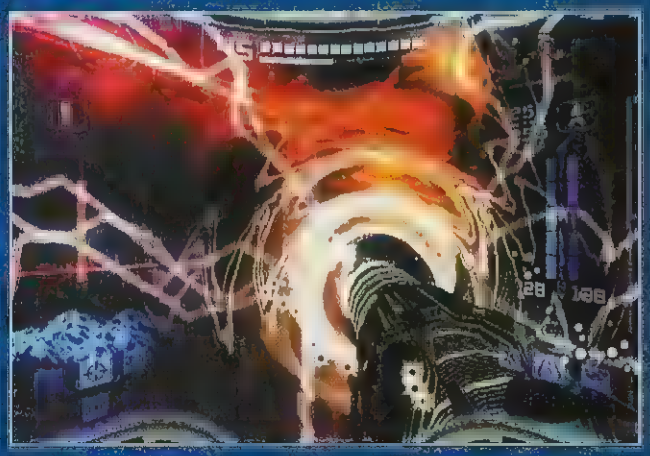
Em Morph Ball

A	Bomba*
B	Boost Ball*
X	Desativa Morph Ball
Y	Power Bomb*
L	Centraliza câmera
R	Spider Ball* (gruda em trilhas magnéticas)
Z	Mapa
Start	Pausa e menu

*Necessário ter upgrade para usar a função.

Metroid Prime 2: Echoes

Armas e Equipamentos



Canhão

É a arma principal de Samus. Existem quatro tipos e podem ser carregadas. Mantenha o botão pressionado para acumular a força do tiro e sugar itens próximos.

Power Beam: é a arma inicial que conta com munição ilimitada;

Dark Beam: possui poder das sombras. Abre portas e portais negros e gasta munição. Permite apagar cristais e o tiro carregado paralisa os oponentes. Se ficar sem munição, é necessário carregar o botão para dar um tiro simples. Inimigos e objetos destruídos com esse tiro libera munição para Light Beam;

Light Beam: possui poder da luz. Abre portas e portais brancos e gasta munição. Permite amplificar cristais e o tiro carregado solta várias rajadas. Se ficar sem munição, é necessário carregar o botão para dar um tiro simples. Inimigos e objetos destruídos com esse tiro libera munição para Dark Beam;

Annihilator Beam: possui poder de ambos os elementos. Abre tanto portais negros quanto brancos, abre portas cinzas e gasta munição de ambos os elementos. Permite energizar fortemente cristais e o tiro carregado é amplo. Se ficar sem munição, é necessário carregar o botão para dar um tiro simples. Inimigos e objetos destruídos com esse tiro libera tanto munição para Light Beam quanto Dark Beam. O tiro é teleguiado e permite acionar emissores de som.

Mísseis

São armas mais fortes e podem ser combinadas com os canhões.

Missile: é o míssil normal e destrói alguns objetos que o tiro normal não consegue. A arma é teleguiada e abre a proteção vermelha das portas;

Seeker Missile: é um upgrade do míssil. Permite marcar mais de um alvo e soltar vários mísseis ao mesmo tempo. Mantenha pressionado o botão de míssil enquanto focaliza os objetos a serem destruídos. Permite destruir a proteção roxa das portas e é útil em locais e em inimigos que necessitam acertar vários alvos ao mesmo tempo;

Super Missile: versão mais forte do míssil. Carregue a Power Beam e aperte o botão de míssil. Gasta cinco munições. Quebra a proteção verde das portas;

Dark Burst: permite atirar uma grande esfera negra. Carregue a Dark Beam e aperte o botão de míssil. Gasta 30 munições de Dark Beam e cinco mísseis;

Sunburst: permite atirar uma grande esfera de luz. Carregue a Light Beam e aperte o botão de míssil. Gasta 30 munições de Light Beam e cinco mísseis;

Sonic Boom: permite atirar uma parede de onda sonora. Carregue a Annihilator Beam e aperte o botão de míssil. Gasta 30 munições de Light Beam e Dark Beam, e cinco mísseis.

Equipamentos de deslocamento

Esses itens ajudam Samus a alcançar novos locais para exploração.

Space Jump: permite pular duas vezes;

Gravity Boost: faz com que se possa mover-se na água sem perder velocidade, além de poder pular três vezes dentro de ambientes com líquidos;

Grapple Beam: solta um laser que se agarra em determinados ganchos;

Screw Attack: com esse item é possível pular seguidamente e atravessar longos trechos em pleno ar. Depois de usar o salto duplo, pule mais uma vez para acionar o movimento e aperte o pulo toda vez que quiser continuar a saltar. Também permite usar determinadas paredes (Wall Jump Surface) para pular em seqüência.

Equipamentos de Morph Ball

A Morph Ball permite a Samus atravessar corredores estreitos.

Morph Ball Bomb: essa bomba destrói objetos específicos. Se ficar em cima da explosão, Samus é projetado. Em alguns locais é necessário usar o salto duplo com a bomba. Parra isso, conte devagar 1, 2, 3 e 4, e coloque a bomba no 1, 3 e 4. A bomba do tempo 3 é colocada pouco antes da primeira explodir e a 4 é colocada no ar;

Power Bomb: são bombas mais fortes e permite explodir determinados objetos e locais com rachaduras. Também vaporizam as proteções amarelas das portas;

Boost Ball: trata-se de um movimento rápido com a Morph Ball. Carregue o botão de pulo e solta para acionar o movimento. Serve para alcançar locais altos usando locais conhecidos como half-pipes, parecidos com as rampas de skate. Faça um movimento de gangorra para ganhar cada vez mais altura;

Spider Ball: pressione o botão de visão para grudar em trilhas magnéticas conhecidas por Spider Ball Track. Nesses locais, Samus pode-se mover em paredes e até tetos. Combinado com a bomba e Boost Ball permite passar de uma trilha a outra.

Armaduras

Samus começa com a armadura-padrão, a Varia Suit. A atmosfera do lado negro do planeta causa danos contínuos.

Dark Suit: tem melhor defesa e atenua os efeitos da atmosfera corrosiva do lado negro;

Light Suit: a defesa aumenta ainda mais e a atmosfera e até a água do lado negro não tiram energia de Samus. Além disso, com essa armadura é possível viajar nos trilhos de luz amarela, o que permite, entre outras coisas, viajar de um templo a outro livremente.

Visores

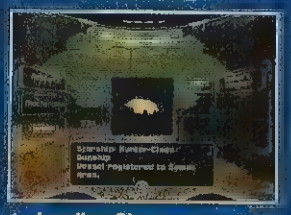
Os visores permitem enxergar o mundo de formas diferentes. A visão normal é o de combate (Combat Visor).

Scan Visor: os objetos e inimigos ganham colorações dependendo do status. Vermelho significa que o objeto é importante, azul indicam objetos novos, que não foram escaneados e verde significa que foram escaneados. Focalizando um objeto e pressionando o botão de Lock On (travamento de mira) faz com que se realiza um scan, e apareçam informações sobre o objeto. Alguns deles e inimigos são itens da Logbook, isto é, cada vez que se escaneia algo novo, a informação vai para o livro de notas. O preenchimento do livro faz liberar imagens na galeria, acessível pelo menu principal da tela de Start. O processo de Scan faz com que terminais e dispositivos de portais sejam ativados;

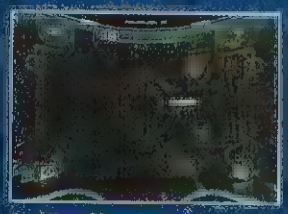
Dark Visor: aumenta a sensibilidade do visor e permite enxergar objetos e inimigos invisíveis e também os que estão na outra dimensão. Em locais muito iluminados o visor fica totalmente branco;

Echo Visor: enxerga em forma de sonar. Permite ver objetos invisíveis e emissores de som, além de algumas portas especiais.

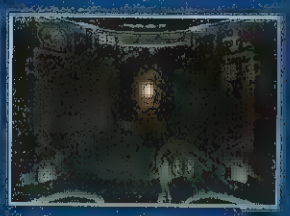
Lado da Luz: Temple Grounds



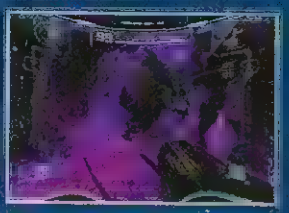
1 - Landing Site: comece fazendo scan em todos os objetos, o mais importante é a nave de Samus. Nela, você pode salvar e recarregar armas e energia. Atire no centro verdes das teias e prossiga. Na Hive Access Tunnel faça scan no mecanismo da porta e prossiga.



2 - Hive Chamber A: escaneie a GF Gate MK VI e depois o mecanismo. Destrua as duas travas e abra a porta. Pouco antes da porta, escaneie o mecanismo numa abertura à direita. Faça um scan no mapa e o acesse. Destrua mais teias e vá para a Hive Tunnel. Antes de destruir os Worker Splinter, escaneie-os



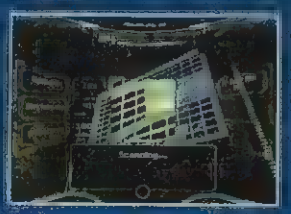
3 - Command Chamber: escaneie os dois mortos (GSGT C Benet e SPC B Reevs). Passe por baixo dos ferros com a Morph Ball. Na próxima área tem um acesso que se pode atravessar com a Morph Ball. Use a bomba para passar pelo obstáculo. Escaneie a Bomb Slot, coloque a bomba para pular ao Slot 0, lá encaixado, solte outra bomba para liberar o mecanismo. Os mortos vão reanimar: escaneie-os (Dark Trooper) e elimine-os. Trave a mira neles, esconda-se, carregue o tiro e mande bala. Volte o caminho e escaneie o mecanismo e enfrente mais alguns Dark Troopers



4 - Passe pela Hive Storage e na Hive Chamber B entre no portal. Samus vislumbrará o lado negro e perderá seus equipamentos. Siga para a Hive Chamber C e enfrente mais Dark Troopers. Tem um ponto de save. Na Hive Transportation Area escaneie o terminal e ative o elevador

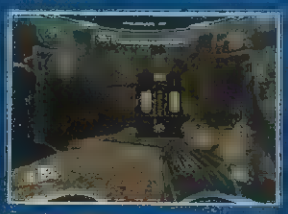
5 - Industrial Site: escaneie o terminal, detone as travas e abra o portão. Escaneie a GF Bridge e o terminal para levantar o contêiner. Passe o scan na Green Krelee e as Splinters e detone-os. Dê a volta e detone as travas da ponte

6 - Collapsed Tunnel: escaneie o soldado (PFC M Veroni) e use a Morph Ball para passar pelo túnel. Na Temple Assembly Site escaneie os casulos (Splinter Cacoon) e destrua-os. Escaneie o terminal e faça baixar o contêiner. Atire no cabo. Suba no contêiner e prossiga



7 - Dynamo Chamber: escaneie o portão (GF Gate MK VII). Atravesse o local, escaneie a máquina e abra a porta. Na Communication Area, escaneie o corpo do PFC L Brouda e o terminal perto dele. Prossiga e detone mais alguns Dark Troopers

8 - Trooper Security Station: escaneie a artilharia do teto (Growler Class Turret) e destrua todos os inimigos. Passe pelo túnel com a Morph Ball e escaneie o terminal e o soldado (SPC M Angseth). Volte pelo túnel e passe por baixo do portão



9 - GFMC Compound: escaneie os corpos (GFS Tyr, CAPT A Exeter, LCPL J Brode, PFC G Haley, PFC S Milligan, SPC F Triplette, PFC I Crany). Acerte o contêiner amarelo com o tiro carregado e ganhe o míssil. Escaneie os Dark Splinters e destrua-os. Entre na nave e pegue o mapa. Pule pela parte lateral da nave e escaneie o terminal para usar o canhão (Kinetic Orb Cannon; use a Morph Ball no local). Não esqueça de escanear o canhão. Siga para o portão vermelho e entre no túnel para escanear o corpo. Volte e acerte um míssil no portão vermelho

10 - Sacred Bridge: escaneie o corpo PFC E Denys e role pelo túnel. Escaneie os War Wasps e mate-os. Escaneie o terminal e ative o canhão. Siga para a Sacred Path e escaneie os casulos (War Wasp Hive). Use os mísseis para destruí-los. Acerte também no prédio com rachaduras. Vá para o canhão e olhe para a esquerda para escanear o terminal. Use o canhão e siga pelo túnel. Passe o scan no terminal e use o transportador

Lado da Luz: Great Temple

11 - Passe pela Temple Transport A e chegue na Transport A Access. Seja rápido para escanear os Sandbats. Se perdê-los há mais chances, depois, para escaneá-los. Há um acesso para um save point aqui. Siga para a Temple Sanctuary

12 - Enfrente as Dark Splinters. Depois vem o chefe, Alpha Splinter. Escaneie-o e acerte-o com o tiro carregado, marcando-o e usando o desvio rápido. Quando o poder das trevas transformá-lo num Dark Alpha Splinter, escaneie-o novamente e desvie de seus tiros lateralmente e use o desvio rápido contra seu ataque de corpo. Depois de derrotá-lo use o elevador da Controller Transport

13 - Main Energy Controller: depois da demo, escaneie o Luminoth e a máquina atrás dele. Depois, escaneie os dados (agora Samus pode decifrar os códigos em roxo) e abra a porta. Volte para a Temple Sanctuary e abra a porta com código roxo para a Transport B Access. Escaneie a Lightflyer e detone-o. Siga para a Temple Transport B, passe o scan no terminal e use o elevador

Detonado

Metroid Prime 2: Echoes

Lado da Luz: Temple Grounds

14 - Na Temple Assembly Site, elimine os inimigos e acerte um míssil na porta vermelha. Nessa Storage Cavern B pegue a Energy Tank. Siga para a Industrial Site pela Collapsed Tunnel

15 - Industrial Site: abra a porta com código roxo e escaneie o corpo (J-Fme's Testament). Siga para a Agon Transport Access e para Transport to Agon Wastes

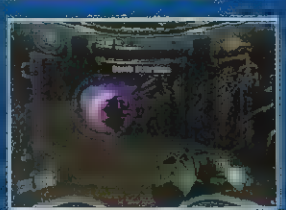
16 - Transport to Agon Wastes: detone as teias e pegue a Missile Expansion. No penhasco, olha para a direita e escaneie os dados (Our Heritage). Escaneie o terminal e use o transportador

Lado da Luz: Agon Wastes

17 - Na Transport to Temple Grounds escaneie a Agon Bearerpod. Na Plaza Access faça um scan na Lumite, que parecem morcegos, e na Sandgrass, uma vegetação alta. Na Mining Plaza: escaneie os Sanddiggers e abra a porta vermelha, onde há um save point e um Blueroot Tree, que está depois do túnel

18 - Mining Plaza: siga para a direita e suba na plataforma na parede da direita. Detone as rochas com o míssil para fazer uma ponte. Escaneie os Sandbats. Pule de plataforma em plataforma até chegar a porta depois da plataforma central, onde está instalado um dispositivo. Siga para a porta. Na Mining Station Access apenas atravesse o túnel com a Morph Ball

19 - Mining Station Access: escaneie os Pirate Troopers e detone-os. Existem inimigos que rebatem tiros: escaneie (Brizgee) primeiro. Para derrotá-los, acerte um míssil e depois tiros normais. Onde houver rochas, use o míssil para criar uma ponte. Na Temple Access escaneie os Shriekbats



20 - Agon Temple: vá para o centro da arena. Escaneie o Alpha Sandigger e espere ele se transformar na Bomb Guardian para escaneá-lo novamente. Acerte a parte traseira do chefe, tomando cuidado com as bombas. Quando o chefe abrir a boca, mande um tiro carregado na abertura. Ganhe a Morph Ball Bomb. Detone as portas com a bomba, que é acionado durante a Morph Ball

21 - Siga para Controller Access e use q bomba para pular na Bomb Slot, onde se aciona mais um bomba. Na Agon Energy Controller escaneie o projetor e ganhe a habilidade de decifrar os códigos laranjas. Existe um deles na sala (Saving Aether) Volte para a Mining Station A

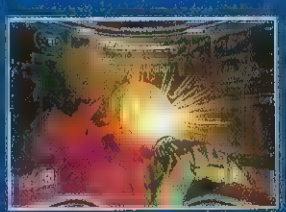
22 - Mining Station A: olhe a esquerda, para a ponte de aço e escaneie o código laranja (Cataclysm). Siga pela porta com código laranja. Na Sand Cache, pegue a Missile Expansion e volte para a Mining Station. Na Mining Access use a bbomba para detonar o obstáculo e usar o canhão. Pegue a Energy Tank Na Mining Plaza, decifre o código (Paradise). Abra a porta com código laranja e use a bomba para liberar a passagem do túnel. Na Agon Map Station, baixe o mapa e salve o jogo, se quiser. Siga para a Portal Access A. Atrás do Luminoth há um Missile Expansion. Vá para a Portal Terminal

23 - Portal Terminal: detone os dois inimigos iniciais para depois escanear e detonar os Dark Pirate Troopers. Escaneie o dado laranja (Light of Aether). Acione a Bomb Slot e use o elevador. Acerte a trava e siga pela plataforma. Na última parte há inimigos e desníveis; em ambos os casos use o bomba. Depois de acionar o dispositivo escaneie o portal e acione-o. Depois, escaneie o portal negro aberto (Dark Portal)

Lado Negro: Dark Agon Wastes

24 - Portal Site: ligue o portal e escaneie-o. Também escaneie a Bladepod, Light Crystal e a Light Beacon. Quando você atira na Light Beacon, cria-se um campo seguro. As partes fora do campo retiram energia de Samus. Use uma bomba na Bomb Slot e siga em frente

25 - Crossroads: escaneie e derrote os Inglets. Siga para a para a Save Station 2 e salve se quiser. Na Duelling Range, escaneie a Warrior Ing e derrote-o: basta marcá-lo e acertar tiros carregados, enquanto desvia rapidamente. Use as Lightbringers (escaneie) para se proteger das trevas e seguir até a Junction Site

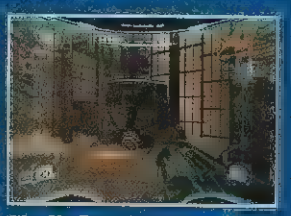


26 - Judgement Pit: escaneie o Jump Guardian. Derrote-o, marcando-o e atirando nele, desviando lateralmente dos tiros. Quando ele acionar a

barreira, seus tiros serão neutralizados. Quando ele pular no chão, uma onda de choque espalha-se pelo chão, pule ou fique longe. Pegue a Space Jump Boots, que permite pular duas vezes. Siga para o portão vermelho

27 - Siga pela Dark Agon Temple Access e pela Dark Agon Temple. Vire a esquerda e entre na Trial Tunnel, onde se pega a Dark Temple Key. Volte até a Judgement Pit e entre na Portal Access, escaneie o portal e volte para o lado da Luz

Lado da Luz: Agon Wastes



28 - Na Portal Terminal, elimine mais alguns inimigos e siga para a Transport Center, onde há uma Bomb Slot. Acione-a e pegue a Missile Expansion. Siga para a Mining Station A. Suba na estátua e pule para a abertura lateral. Vá até o fundo e acione o terminal e entre no portão, novamente usando a estátua como plataforma. Na Central Station Access acerte os contêineres de energia para mandar todos os inimigos pelos ares

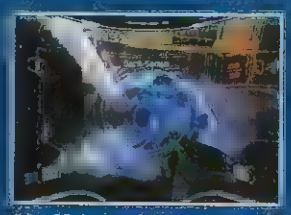
29 - Na Central Mining Station derrote mais inimigos. Depois de derrotar alguns deles, dois acionarão artilharias (Vigilante Class Turret). Escaneie-os e destrua-os. Na Command Center Access use a bomba para explodir o chão danificado (use o modo de Scan para ver melhor). Siga pelo túnel até chegar à Command Center. Na via lateral a direita, entre dois bloqueios de energia, pegue a Missile Expansion. Continue o caminho até o fim, onde possa entrar na parte térrea

30 - Command Center: mate todos os inimigos e escaneie tudo que encontrar (Log 62217, Log 44681, Log 48853, Log 50086, Log 54421, Dark Aether, Aether). Escaneie o terminal o acione o elevador. Na parte de cima há mais inimigos; derrote-os para liberar a porta. Na Security Station B escaneie a Log 70136 pelo portão, que não se abre por ora. Siga pela porta vermelha. Acione o terminal na Command Center e volte o caminho para ir à porta que ficou liberada. Na Biosotrage Access, escaneie e destrua a Humility Class Turret. Passe pelos lasers e prepare-se para escanear um objeto rapidamente na próxima sala

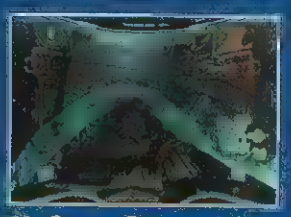
31 - Biostorage Station: imediatamente acione o modo de Scan e verifique a nave (Pirate Skiff), mas depois haverá outra chance de escanear. Derrote os inimigos e escaneie o terminal para usar o elevador. Escaneie tudo na área (Tallon Metroid e Log 63622). Na Security Station A acione Bomb Slot para prosseguir

32 - Bio Energy Production

há um novo inimigo, Pirate Aero Trooper. Escaneie-o e derrote-os com mísseis. Acione o terminal central para acionar o dispositivo da plataforma. Depois, acione os controles Alpha, Beta e Gamma. Controle-os para que formem uma escada. De um lado de fase há uma Missile Expansion e do outro, a saída. Na Ventilation Area, use a bomba para subir para as áreas superiores. Desvie dos lasers e destrua os dispositivos. Siga para a Save Station C, escaneie a Log 67135 e salve o jogo, se quiser. Na Sand Processing destrua as duas artilharias e depois a parede rachada usando um míssil



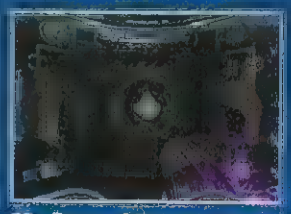
33 - Main Reactor: enfrente Dark Samus. Escaneie-a primeiro. Acerte tiros desviando de seus ataques. Use os obstáculos para escapar dos tiros azuis. Na segunda parte, use os desvios laterais para escapar da maioria dos tiros e também do ataque tipo mergulho. Espere a barreira se abrir e mande um tiro carregado. Depois da batalha, dê um scan na Phazon e pegue o elevador



34 - Storage D: escaneie o computador a direita e pegue a Dark Beam. Use-a para abrir as portas com energia negra. Volte para Main Reactor

35 - Antes de proseguir desça pelo elevador e olhe para cima, para o lado direito do elevador, onde há um corpo; escaneie a B-Stl's Testament. Suba pelo elevador e acerte uma Dark Beam no cristal que trava a porta. Na Security Station B, abra as duas portas da mesma maneira. Na Command Center, escaneie e derrote os Pirate Grenadier. Ative o portal negro com um tiro de Dark Beam. Entre no portal

Lado Negro: Dark Agon Wastes



36 - Doomed Entry: escaneie o inimigo (Dark Preed). Na plataforma da esquerda, no lado de trás, há um cristal; use o míssil para revelá-lo. Escaneie a Light Lift Crystal e acerte a Dark Beam. Perto desse local há um Nullified Crystal; escaneie e acerte tiro normal para acendê-la. Use a Dark Beam num Beacon (uma névoa que acende ao atirar nela) para transformá-lo num Nullified Beacon e escaneie. Com a plataforma baixa, use a para subir nas partes superiores e pegue a Dark Temple Key. Volte um pouco e entre na outra porta negra

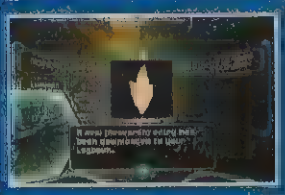
37 - Atravesse a Oasis Access; cuidado, tem um Warrior Ing no local. Atravesse também a Dark Oasis, tomando cuidado com os Inglets. Use a porta, ignore o portal. Na Hall of Stairs acerte o cristal da plataforma com a Dark Beam e escaneie-a (Dark Lift Crystal). Pule na plataforma e siga para a porta superior. Salve o jogo na Save Station 3, se quiser

Detonado

Metroid Prime 2: Echoes

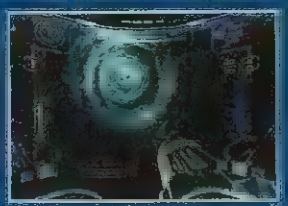
38 - Na Bitter Well use a bomba para passar sobre o vão com as Phazon. Na Phazon Site escaneie os três terminais para abrir a porta. Use as plataformas móveis para acionar um dos terminais. Na Watering Hole atravesse a sala pelas plataformas e escaneie as Ingclaws

39 - Feeding Pit: use a Dark Beam para baixar as duas plataformas. Escaneie e destrua os Nightbarbs. Use as plataformas e siga ara a sala seguinte. Na Ing Cache 1 pegue a Light Beam. Lembre-se que você ganha munição Dark quando mata com a Light Beam e vice-versa. Use a arma nova na porta e volte para a Feeding Pit



40 - Acerte a Light Beam na Light Crystal e na Light Beacon para transformá-las em Energized Crystal e Energized Beacon respectivamente. Escaneie-os. Entre na porta branca para a Feeding Pit Access. Nesse lugar, escaneie e acerte a Light Beam nas Weblings, que parecem teias. Siga para a Doomed Entry e use a porta branca do andar de baixo

41 - Na Double Path escaneie as Darkling Tentacles e acerte-as para espantá-las. Passe rapidamente. Na Battleground enfrente seis Warrior Ing. Mas antes escaneie a teia na porta (Ing Webtrap). Use a Light Beam carregada para matar com dois tiros cada inimigo. No final, pegue a terceira Dark Temple Key. Volte o caminho até a Dark Oasis

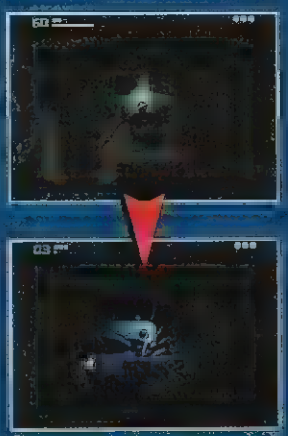


42 - Pela Dark Oasis se tem acesso ao Ing Cache 3, onde há um dispositivo que recarrega as armas. Volte para a Dark Oasis e acerte a Light Beam no portal. Entre

Lado da Luz: Agon Wastes

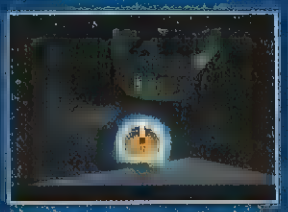
43 - Siga para a Save Station C e salve o jogo, se quiser. Siga pela Ventilation Area B, Bionergy Production, Security Station A e Biostorage Station. Se for pego pelos Metroids, use a Morph Ball e use a bomba para que eles se desgarrem. Use a Dark Beam carregada e use o míssil para detoná-los facilmente. Saia pela porta negra na plataforma de cima (Storage B) para pegar uma Missile Expansion. Depois, volte e siga pela Biostorage Access, Command Center, Command Center Access e Central Mining Station

44 - Central Mining Station: use os canhões e destrua o gerador abaixo da plataforma a esquerda e o da parte de cima a direita. Depois, detone os três piratas. Saia da artilharia e suba na plataforma (Space Skiff, escaneie se não o tiver feito antes) e pule para as partes altas. Dentro da caverna, escaneie o computador (Log 71599), passe pelo campo de força e use a Morph Ball no túnel. Escaneie o corpo (J-Stl's Testament) e pegue a Beam Expansion



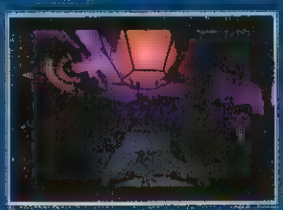
45A/45B - Siga pela Central Station Access e Mining Station A. Se quiser uma Energy Tank siga pela Temple Access e Agon Temple. Entre na porta negra e chegue na Mine Shaft. Passe pela primeira pedra que cai e use o duplo salto-bomba para chegar ao topo (foto A). Suba novamente e vá seguindo para a esquerda sempre até chegar ao ponto da foto B. Use o salto para chegar na parte de cima e pegue a Energy Tank. Volte para a Mining Station A e vá para a Portal Access e depois para a Portal Terminal. Acesse o portal

Lado Negro: Dark Agon Wastes



46 - Faça o caminho Portal Site, Crossroads e Save Station 2. Salve se quiser. Siga pela Duelling Range e entre na Ing Cache 4, onde há um túnel com uma Missile Expansion (foto). Siga pela Duellign Range, Junction Site, Judgement Pit (salve na Save Station 1, se quiser), Dark Agon Temple Access e Dark Agon Temple. Coloque as três chaves

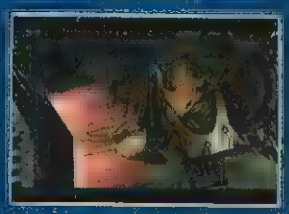
47 - Dark Agon Temple: o chefão possui dois "modos" um solto, que mergulha no solo (Amorbis 1) e outro que fica grudado na esfera central (Amorbis 2). Escaneie as duas formas. Marque a forma 1 antes de aparecer na superfície e mande tiros carregados (Light Beam preferencialmente) ou mísseis. No modo 2, marque o inimigo e acerte os mesmos tiros até destruir a proteção do chefão. Use a Morph Ball e seja sugado, acionando bombas em seu interior. Repita toda operação. Colete as energias espalhadas, pois aqui o gasto é grande. Se o modo 2 soltar lasers contínuos, marque o chefe e fique usando desvios laterais. Pegue a Dark Suit, que ameniza os danos da escuridão



48 - Siga: Dark Controller Access e Dark Agon Energy Controller. Prossiga e retire a energia do templo. Volte o caminho: Dark Controller Access, Dark Agon Temple

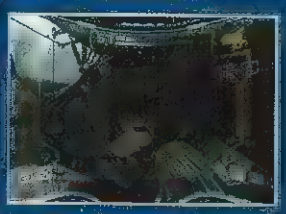
Dark Agon Temple Access, Judgement Pit (há save na Save Station 1), Portal Access e Portal Site. Entre no portal.

Lado da Luz: Agon Wastes

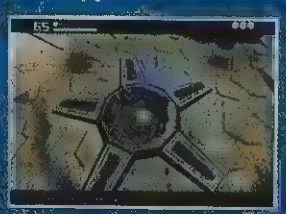


49 - Caminhe: Portal Terminal, Portal Access A, Mining Station A, Temple Access, Agon Temple, Controller Access e Agon Energy Controller. Ative a energia do templo. Continue: Controller Access, Agon Temple, Temple Access, Mining Station A, Mining Station Access, Mining Plaza, Plaza Access e Transport to Temple Grounds. Use o transportador.

Lado da Luz: Temple Grounds



50 - Siga: Transport to Agon Wastes, Agon Transport Access, Industrial Site, Collapsed Tunnel e Temple Assembly Site. Abra a porta com o cristal negro e vá para a Plain of Dark Worship, onde há um Missile Expansion dentro de um pilar. Volte à Temple Assembly Site. Nessa área há um Missile Expansion na plataforma superior. Olhando para a entrada da Temple Transport B siga para a esquerda e suba na plataforma, vire a direita e siga a parede até achar um túnel (foto) onde está o upgrade.



51 - Opcional: siga Dynamo Chamber e Communication Area. Use a bomba no local da foto e ache uma Missile Expansion. Siga para a Storage Cavern (use o pilar para chegar a essa porta azul) e escaneie a Storage Cavern. Volte para a Temple Assembly Site e siga para a Temple Transport B. Use o transportador.

Lado da Luz: Great Temple

52 - Vá: Temple Transport B, Transport Access, Temple Sanctuary, Controller Transport (pegue elevador) e Main Energy Controller. Fale com o U-Mos. Volte para a Temple Sanctuary e acesse a porta com o código laranja. Na Transport C Access use a Light Beam nos cristais negros para mover as estátuas. Escaneie os inimigos voadores (Harmony Class Drone). Siga para a Temple Transport C e use o transportador.

Lado da Luz: Temple Grounds

53 - Siga pela Temple Transport C e Meeting Grounds (abra porta com código laranja). Depois de derrotar os inimigos escaneie o código roxo (Age of Anxiety), no alto da half-pipe. Vá em frente e chegue na Hall of Eyes e acione o portal.

Lado Negro: Sky Temple Grounds

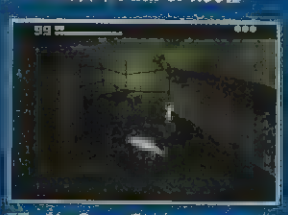
54 - Da Base Access, saia pela porta azul e chegue na Abandoned Base. Siga em frente e escaneie os dispositivos lasers (Corrupted Sentreye). Na parte final, use a Morph Ball e use o pilar para ir à parte superior. Olhando para o teleférico, acione as Bomb Slots na ordem: fundo esquerdo, fundo direito, frente direita, frente esquerda (use o outro pilar). Vá para o teleférico e atire nas três levas de Nightbarbs. No final, acione o portal.

Lado da Luz: Temple Grounds

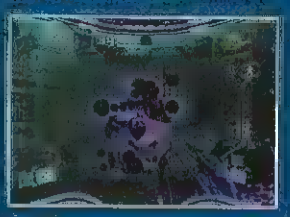
55 - Path of Eyes: mova todos os blocos que encontrar para prosseguir. Ao avistar a porta, entre no túnel que fica a esquerda e faça um scan nos dados (The World Warped). Siga para a Torvus Transport Access e Transport to Torvus Bog. Use o transportador.

Lado da Luz: Torvus Bog

56 - Escaneie a Torvus Bearer Pod na Transport to Temple Grounds e a Torvus Hanging Pod (fica no alto) na Temple Transport Access. Na Torvus Lagoon escaneie o corpo (S-Dly's Testament), os inimigos voadores (Shredder) e os que estão na água (Hydlings). Entre na Save Station A se quiser salvar. Mergulhe na água e procure pela porta negra. Atravesse a Path of Roots.



57 - Na Great Bridge escaneie o inimigo que vem da água (Shrieker) e mate-os. Também passe o scan nos Sentinel Crystal e saia pela porta vermelha. Na Portal Chamber use a Morph Ball para atravessar a passagem. De volta a Torvus Lagoon, escaneie o terminal e siga pela ponte que desceu. Na Ruined Alcove saia pela porta branca.

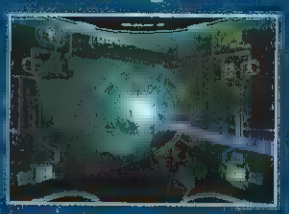


58 - Forgotten Bridge: derrote os Grenchler (escaneie) com tiros carregados (a Dark Beam funciona bem) por trás deles. Também passe o scan nas Bloatsac e acione portal com a Dark Beam.

Lado Negro: Dark Torvus Bog

59 - Dark Forgotten Bridge: escaneie o cristal azul (Dark Sentinel Crystal), a coisa que bóia, na parte de baixo (Dark Phlogus) e as plantas (Ingsphere Cache). Acione a Bomb Slot e volte pelo portal da luz.

Lado da Luz: Torvus Bog

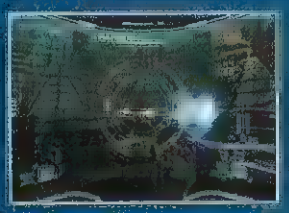


60 - Na Forgotten Bridge escaneie os Dark Pirate Commando. Fique em terra firme para matar esses inimigos que ficam desaparecendo a toda hora. Siga pela ponte até a porta azul e pegue a Missile Expansion. Na Abandoned Worksite escaneie a Sporb. Use a Morph Ball para passar pelo túnel e a Sporb começará a atacar. Volte ao chão para detoná-la e refaça o caminho até chegar à porta branca.

61 - Na Great Bridge escaneie o terminal para

Metroid Prime 2: Echoes

acionar o canhão; use-o para chegar a porta negra. Temple Access: acione a bomba no primeiro círculo vermelho para pegar uma Energy Tank. Volte para a Great Bridge e refaça o caminho, mas desta vez saia pela porta negra para chegar à Torvus Temple



62 - Torvus Temple: enfrente um batalhão de piratas usando mísseis e tiros carregados. Pegue a Super Missile e entre no elevador. Abra a porta verde com a Super Missile (super míssil). Na Controller Access acione a Bomb Slot e vá para a Torvus Energy Controller. Acione o projetor e escaneie o dado verde (Dark Aether). Volte pela Controller Access e Torvus Temple. Escaneie o dado verde e acione outro elevador. Escaneie o portão e siga em frente

63 - Underground Tunnel: use a Morph Ball e pegue o míssil na parte de baixo da plataforma da entrada. Ignore o inimigo a frente e siga. Escaneie o dado (Our War Begins) e saia pela porta branca. Na Torvus Grove escaneie os Pirate Commando e elimine-os. Na Meditation Vista escaneie o controle do portal e vá para o lado negro

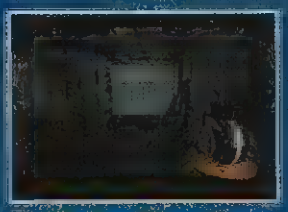
Lado Negro: Dark Torvus Bog

64 - Passe pela Gloom Vista e escaneie/elimine os Hunter lng na Polluted Mire. Use as plataformas para chegar à porta negra. Na Dark Falls salve, se quiser. Continue pela Dark Forgotten Bridge e Dark Arena Tunnel. Use a bomba para subir e prosseguir para o outro lado

65 - Dark Torvus Area: siga para o fundo e escaneie/enfrente o Boost Guardian. Acerte super mísseis ou tiro de Light Beam carregado nele. Se ele começar rolar, use a Morph Ball e distribua bombas e desvie dos ataques. Se acertar a bomba, ele se transformará num fluido vermelho e começará a perseguir. Deixe bombas pelo caminho até que ele retorne ao formato original

66 - Depois de derrotá-lo, pegue a Boost Ball. Volte até a área do half-pipe e use a Boost Ball para pegar a Dark Temple Key. Use a Boost Ball para passar pelos blocos frágeis na Dark Arena Tunnel. Siga: Dark Forgotten Bridge, Dark Falls, Polluted Mire e Gloom Vista. Entre no portal

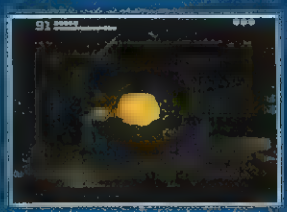
Lado da Luz: Torvus Bog



67 - Siga para Torvus Grove e use a Boost Ball no half-pipe. Entre na porta negra. Na Grove Access, escaneie o Krocuss. Siga para a porta negra e vá para a Forgetten Bridge. Escaneie a Spinner e entre nela com a Morph Vall. Use a Boost Ball para baixar a ponte

68 - Antes de seguir, vá para Plaza Access e acione as duas Bomb Slots. Entre na parte superior, use a Boost Ball para chegar na parte de cima e pegue a Missile Expansion. Retorne à Forgotten Bridge. Siga: Ruined Alcove, Torvus Lagoon, Temple Transport Access. Use o transportador

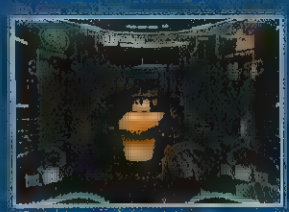
Lado da Luz: Temple Grounds



69 - Siga: Path of Eyes, Hall of Eyes e Meeting Grounds. Use a half-pipe e entre no túnel. Na Service Access, use a Boost Ball para passa pelos blocos quebradiços. Continue pela Path of Honor e Hall of Honored Dead

70 - Entre na Spinner vermelha e use a Boost Ball até que o anel mais próximo ao centro comece a brilhar. Use a bomba para sair e vá para a amarela e mande Boost Ball até que o próximo anel comece a brilhar. Faça a mesma coisa na Spinner azul e roxa. Pegue a Seeker Missile. Vá para aporta roxa, segure o botão Y e marque todos os cinco pontos roxos e solte o Y. O Seeker Missile abrirá a porta. Caminhe: Path of Honor e Service Access

71 - Opcional: siga para a Landing Site e escaneie a M-Dhe's Testament. Siga pela Hive Access Tunnel e a Hiver Chamber A, onde enfrentará o Dark Missile Trooper. Escaneie-o e destrua-o para ganhar a Missile Expansion. Continue pela Hive Tunnel, Command Chamber, Hive Storage e Hive Chamber B. Use a bomba perto do túnel para revelar um outro túnel (foto). Dentro tem uma Missile Expansion. Volte e siga para a Hive Chamber C, Hive Transportation Area, Hive Access Tunnel, Landing Site e Service Access

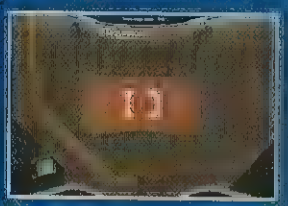


72 - Faça o caminho: Meeting Grounds, Hall of Eyes, Path of Eyes, Torvus Transport Access, Transport to Torvus Bog

Lado da Luz: Torvus Bog

73 - Pela Transport to Temple

Grounds siga pela Temple Transport Access, Torvus Lagoon, Portal Chamber, Great Bridge e Torvus Map Station. Baixe o mapa. Continue: Great Bridge, Temple Access e Torvus Temple. Siga pelo túnel vermelho e detone a porta verde.



74 - Na Hydrodynamo Station há uma saída para a Save Station B. Escaneie os inimigos Preed e Blogg. Entre na água e vá para a plataforma logo abaixo da porta roxa. Chegue perto do terminal e escaneie-o. Volte para o pilar central e use o canhão. Vá para porta roxa e pegue a Missile Expansion. Continue pela Training Access.

75 - Training Chamber: elimine os Bloggs e acione o Spinner. Entre no dispositivo e alinhe a passagem vermelha. Antes, escaneie o dado Recovering Energy. Use a Morth Ball e atravesse a passagem vermelha e entre na porta negra. Use o canhão na Transit Tunnel East.

76 - Catacombs: escaneie o dado verde (The New Terror) e vá para o outro lado da água. Use as plataformas para subir, escaneie o corpo (G-Sch.e Testament) e saia pela porta negra. Passe a Catacombs Access e chegue na Hydrodynamo Station. Escaneie o terminal e o inimigo Bloggling. Siga novamente pela Training Access e escaneie os Seedbursters.

77 - Novamente na Training Chamber, entre na Spinner e alinhe o caminho azul. Use-o e siga para a porta branca. Use a bomba para liberar o caminho para a Bomb Slot. Acione-a para parar o ventilador e poder prosseguir. Na Gathering Hall, entre na água e escaneie o dado New Weapons. As plataformas com espinhos possuem um cristal, atire neles com a Dark Beam. Volte para a superfície e use as plataformas viradas para chegar ao outro lado, onde tem um Bomb Slot. Acione-a para liberar um portal.

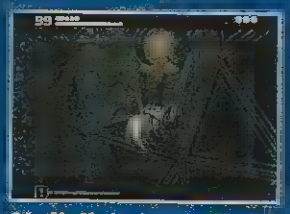
Lado Negro: Dark Torvus Bog

78 - Crypt: detone os dois piratas e entre na Spinner logo abaixo do canhão laser. Endireite o laser e volte pelo portal.

Lado da Luz: Torvus Bog

79 - Gathering Hall: vire novamente as plataformas com espinhos e atravesse a área até o canhão. Sia pela porta branca e siga pela Gathering Access e Hydrodynamo Station. Escaneie o terminal e saia pela porta que se revelou. Continue pela Hydrodynamo Shaft e aproveite para destruir os inimigos e recuperar energia e munição. Escaneie o inimigo grande atrás das grades (Alpha Blogg) e saia pela porta azul. Na Main Hydrochamber, desça e acesse a porta azul. Pegue a Gravity Boost na Hydrochamber Storage. Esse item permite não perder velocidade e pular três vezes na água. Volte.

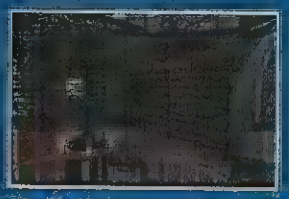
80 - Main Hydrochamber: enfrente Alpha Blogg. Escaneie-o se não tiver feito isso. Desvie de seus tiros e acerte um tiro carregado. Desvie do encontrão e acerte outro tiro carregado enquanto ele ainda está se debatendo na parede. Use um super míssil quando ele avançar e desvie do ataque. Repita cinco vezes. Depois de derrotá-lo, entre na câmara do ventilador e faça um salto triplo (segure o botão B no terceiro salto) para a plataforma superior. Dali, vá para a porta azul.



81 - Na Hydrodynamo Shaft entre no portal, logo acima do espiral. Pegue a Dark Temple Key e volte. Da Hydrodynamo Station (salve se quiser), siga para a Catacombs Access e Catacombs. Acione a Bomb Slot, abaixe as grades e entre no portal.

Lado Negro: Dark Torvus Bog

82 - Escaneie a Dark Grenchler na Dungeon e saia pela porta azul. Atravesse a Undertransit Two e a Sacrificial Chamber. Na Undertransit One acione a bomba no ponto da foto e vá para a esquerda. Depois, suba para a direita para chegar na Missile Expansion. Na Crypt atire no cristal com a Dark Beam. Use as plataformas para chegar na porta branca. Crypt Tunnel: atire para afugentar os tentáculos.

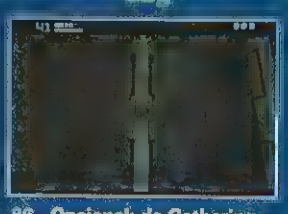


83 - Na Underground Shaft, use o canhão para chegar na porta vermelha e salvar; há um chefe mais adiante. Entre no buraco que dá para uma Bomb Slot e acione-a. Vá para a porta. Atire nas plantas venenosas em Sacrificial Chamber Tunnel, na parte final.

84 - Sacrificial Chamber: enfrente e escaneie Grapple Guardian. Acerte em sua boca até ele se irritar e soltar um laser branco. Nessa hora, fique atrás dos pilares de luz. Se o laser grudar neles, vá para trás do inimigo e solte um super míssil. Faça isso até que a carcaça se quebre. Continue atirando em sua cabeça e acerte um tiro forte quando ele balançar a cabeça. Pegue a Grapple Beam e use-a nos ganchos (são as Grapple Point, escaneie).

85 - Siga pela Sacrificial Chamber Tunnel e Undertemple Shaft. Salve se quiser. Use a Grapple Beam para chegar à porta branca e siga pela Crypt Tunnel e Crypt. Acione o portal.

Lado da Luz: Torvus Bog



86 - Opcional: da Gathering Hall, siga para Transit Tunnel West e Training Chamber. Use a corrente de água e acione a bomba para subir na

Metroid Prime 2: Echoes

plataforma de cima com uma porta azul. Os Blogg virarão Dark Blogg, escaneie-os. Use a Spinner e vá para a porta negra. Na Transit Tunnel West, use o salto duplo no primeiro tubo vertical e acione a Bomb Slot. Agora vá para o quarto tubo e use a bomba três vezes para chegar a outra Bomb Slot. Nos tubos com corrente de água para cima, você deve colocar a bomba pouco antes de atingir o ponto mais alto. Agora, siga para o segundo tubo para pegar a Energy Tank. Siga para Catacombs, Catacombs Access e vá a Hydrodynamo Station. Salve se quiser. Siga Underground Transport, Torvus Temple e Transport to Agon Wastes. Use o transportador.

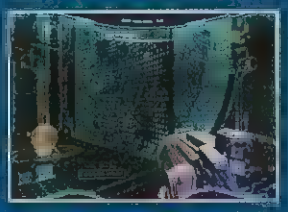
Lado da Luz: Agon Wastes

87 - Use a Seeker Missile para abrir a porta roxa e vá para a Transport Center. Entre no portal usando a half-pipe.

Lado Negro: Dark Agon Wastes

88 - Pegue a Missile Expansion e pegue a saída da esquerda. Na Portal Site, siga para o portal, acione-o e entre.

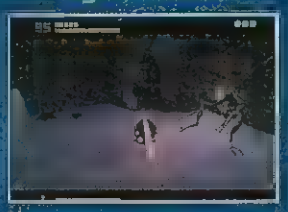
Lado da Luz: Agon Wastes



89 - Siga: Portal Terminal, Portal Access A, Mining Station A, Temple Access, Agon Temple e Mine Shaft. Se não pegou a Energy Tank antes, pegue-a. Entre na porta roxa e vá para a Minig Station B. Escaneie o inimigo Kralee. Acione a Bomb Slot e siga para a salinha azul e escaneie o terminal. Use o canhão e acione a outra Bomb Slot em cima. Se fizer isso a tempo, uma saída será revelada.

90 - Escaneie o dado (The Stellar Object) e use o half-pipe para chegar na parte estreita do lado esquerdo da tela. Siga o caminho e chegue na ponte. Entre no portal.

Lado Negro: Dark Agon Wastes



91 - Entre na fenda de onde saem inimigos e saia pela abertura a direita, pulando de plataforma em plataforma até chegar a porta azul. Passe pelo túnel da Dark Transit Station e entre no portal na Duelling Range.

Lado da Luz: Agon Wastes

92 - Caminhe: Mining Plaza, Transit Station e Mining Station B. Pegue a Dark Burst. Detone os piratas e vá para a Mine Shaft, Agon Temple, Mining Station A (salve se quiser), Portal Access A, Portal Terminal, Transport Center e Transport to Torvus Bog. Use o transportador.

Lado da Luz: Torvus Bog

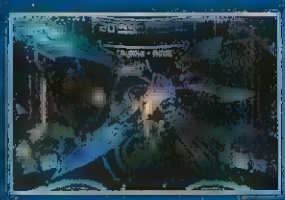
93 - Faça a tour: Transport to Agon Wastes, Torvus Temple, Temple Access, Great Bridge e Abandoned Worksite. Depois de subir para a parte central, vire-se e use a Grapple Beam para pegar a Missile Expansion. Continue o caminho para a Forgotten Bridge, pule para a plataforma ao lado do portal e entre nele.

Lado Negro: Dark Torvus Bog

94 - Mate os piratas e siga para a porta verde. Na Brooding Ground, escaneie a plataforma com o cristal (Liftvine Crystal) e atire com a Light Beam. Use-a para ir ao outro lado. Pegue o túnel e saia na Venomous Pond. Entre no túnel a esquerda e saia numa plataforma onde se alcança o gancho da Grapple Beam. Pegue a terceira Dark Temple Key. Saia pela porta negra.

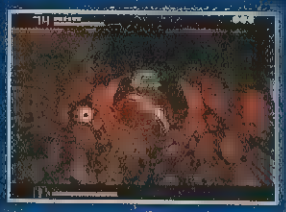
95 - Na Portal Chamber, antes de pegar a saída, suba na parte de cima e passe pelo pequeno túnel. Entre no portal e pegue a Missile Expansion. Volte e vá para a Poisoned Bog e pegue a porta roxa. Obtenha a Beam Ammo na Cache A e volte: Poisoned Bog, Portal Chamber e Venomous Pond. Na porta vermelha há um Save Station. Prepare-se para o chefe. Entre na porta branca e vá para a Dark Torvus Temple Access e Dark Torvus Temple.

96 - Dark Torvus Temple: pise o holograma e use as chaves. Acerte nas quatro bolinhas com a Seeker Missile e libere o casulo. Escaneie o chefe (Chykka Larva) e os inimigos voadores (Dark Shredder). Vá atirando nos inimigos. Cuidado com a onda que o chefe cria quando sai do líquido. O melhor momento de atirar é quando o inimigo fica parado na plataforma, de frente para Samus. Acerte com Light Beam carregada ou com super míssil.



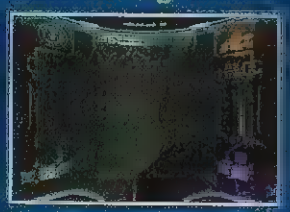
97 - Depois de derrotar a forma de larva é hora de detonar a forma adulta (Chykka, escaneie). Pule as rajadas de líquido negro. Acerte com tiros normais até que fique tonto. Rapidamente, pule num dos ganchos, acione a Grapple Beam ao mesmo tempo que fica carregando do tiro normal. Mire numa das asas, por trás do chefe, e mande um super míssil. Depois de acertar as quatro asas, o chefe se transforma em Dark Chykka e solta Chyklings (escaneie ambos).

Use a Light Beam carregada em Dark Chykka. Repita a operação se necessário. Pegue a Dark Visor, acione-a e suba nas plataformas invisíveis.



98 - Siga para a Dark Controller Access e Dark Torvus Energy Controller e retire a energia. Faça o retorno até a Dark Torvus Temple. Na porta azul tem um carregador de munição e na porta verde tem uma Energy Tank. Siga: Dark Torvus Temple Access, Venomous Pond, Brooding Ground e Dark Forgotten Bridge. Entre no portal.

Lado da Luz: Torvus Bog



99 - Siga a rota: Forgotten Bridge, Abandoned Worksite, Great Bridge, Temple Access, Torvus Temple, Controller Access e Torvus Energy Controller. Transfira a energia para o templo. Continue: Controller Access, Torvus Temple, Temple Access, Great Bridge (mate os piratas; use a Dark Visor para facilitar) e Path of Roots. Escaneie o dado (The Ing Attack) e use a Grapple Beam para pegar a Missile Expansion. Continue na Torvus Lagoon. Acima das plantas venenosas há uma Missile Expansion. Prossiga: Temple Transport Access e Transport to Temple Grounds. Use o transportador.

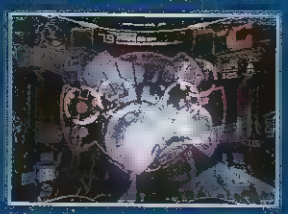
Lado da Luz: Temple Grounds

100 - Siga pela Torvus Transport Access, Path of Eyes e entre na porta verde. Use a canhão na Windchamber Gateway, use a Grapple Beam e pegue a Energy Tank. Retorne e siga para a Hall of Eyes e Meeting Grounds. Enfrente os piratas e vá para a Temple Transport C. Use a transportador.

Lado da Luz: Great Temple

101 - Caminhe: Transport C Access, Temple Sanctuary, Controller Transport e Main Energy Controller. Fale com U-Mos. Prossiga: Controller Transport, Temple Sanctuary e Transport A Access. Detone as pedras perto do save com a bomba para achar uma Missile Expansion. Siga para a Temple Transport A e pegue o transportador.

Lado da Luz: Temple Grounds



102 - Continue: Sacred Path, Sacred Bridge (use a Dark Visor e Seeker Missile para baixar a ponte) e GFMC Compound. Use a plataforma em frente à nave para pular e pegar a Missile Expansion na traseira do transporte. Siga para a Fortress Transport Access. Escaneie a artilharia (Luminoth Turret) e o dado (The Sky Temple). Escaneie o terminal na Transport to Sanctuary Fortress e use o transportador.

Lado da Luz: Sanctuary Fortress

103 - Na Temple Transport Access escaneie o terminal e a Serenity Class Drone. Entre na Spinner e faça aparecer a saída. Na Sanctuary Entrance detone todos os piratas. Use a Dark Visor para facilitar. Siga pela porta branca. Power Junction: escaneie a Octopede. Atire de longe.

104 - Na Reactor Access, use a Dark Visor e a Seeker Missile para baixar o portão. Escaneie o inimigo Rezbit. Dê um tiro de Dark Beam carregado e mande um míssil. Reactor Core: escaneie o robô, nas pernas (Quad MB) e na cabeça (Quad CB). Acerte um super míssil na cabeça e a Boost Ball nas pernas. Vá para a porta vermelha se quiser salvar.

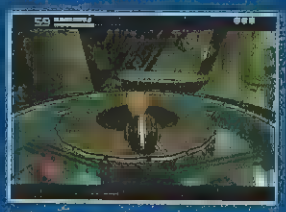
105 - Reactor Core: suba pelas plataformas e mate as Rezbit. Continue pela Minigyro Chamber. Escaneie o terminal e use o túnel em frente. Acione as Bomb Slots na ordem: laranja, azul, vermelho e verde. Atravesse o dispositivo e siga para a Hall of Combat Mastery. Destrua os dois Quad. Entre no portal.

Lado Negro: Ing Hive

106 - Culling Chamber: vire à direita e escaneie a Ingworm Cache. Entre na porta. Hazing Cliff: escaneie a Dark Tallon Metroid (use Dark Beam carregado e míssil) e a Dark Diligence Drone (derrote com Light Beam carregado). Pegue a Missile Expansion. De volta à Culling Chamber, entre na porta à direita. Central Hive East Transport: escaneie o terminal e acione o elevador. Hive Dynamo Works: detone as Nightbarbs e use a Grapple Beam. Use a Dark Visor e a Seeker Missile para abrir o escudo. Elimine os inimigos antes de usar a Seeker Missile. Entre no portal.

Lado da Luz: Sanctuary Fortress

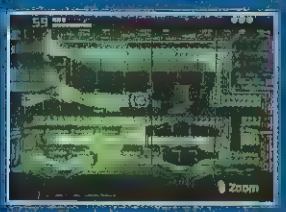
107 - Dynamo Works: na parte alta, escaneie o corpo (C-Rch's Testament). Passe pela porta negra. Na Dynamo Access escaneie a Diligence Class Drone e os Mechlops. Use a Morph Ball para passar por baixo do chão. Mate os Mechlops com bombas. Saia pela porta negra. Main Gyro Chamber: siga pelo túnel e acione a Bomb Slot. Depois atire nas bolinhas brancas entre as cores para fazê-las girar. Alinhe com a cor do laser. Acione a segunda Bomb Slot. Há um Save Station depois da porta vermelha. Vá para a área central e siga para o outro lado da sala. Passe o túnel e entre no Spinner para abrir a porta para o local da entrada. Acione o terminal e use o elevador.



108 - Temple Access: acerte a parte vermelha do Quad com a Boost Ball e depois mande super mísseis na cabeça. Na Sanctuary Temple escaneie as pernas e a cabeça do robô (Dark Quad CM e Dark Quad MB). Acerte a cabeça com um super míssil e a parte vermelha com a Boost Ball. Use os ganchos e saia pela porta azul. Continue pela Controller Access e Sanctuary Energy Controller. Escaneie o terminal e o dado azul (Agon Falls). Volte: Controller Access e Sanctuary Temple. Escaneie a Mekenobite e vá para o portão com o dado azul. Na Workers Path, vá para a plataforma do fundo e escaneie o dispositivo da segunda plataforma. Use o canhão e vá para o outro lado.

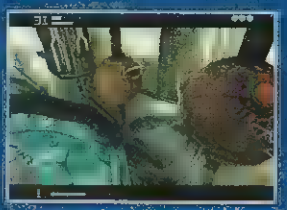
Metroid Prime 2: Echoes

109 - Dynamo Works: antes de entrar no túnel, escaneie o chefe (Spider Guardian) que fica passando pelo tubo azul. Na primeira tela, use as bombas para ir para perto da Bomb Slot e acione a bomba perto da passagem do chefe. Depois que ele ficar verde acione a Bomb Slot e ele colidirá com o dispositivo azul. Na segunda e terceira telas, o negócio é usar a half-pipe e ir para a plataforma superior, ajustar o tempo e cair jogando bombas na trilha. Ao deixar o chefe verde, vá para a Bomb Slot através das plataformas que aparecem. Detone as caixas e recupere um pouco de energia



110 - A quarta tela é a mais complicada. Bombardeie o chefe e use a Boost Ball para passar para o outro lado. Assim você não perde energia. Quando ele ficar verde, acione a Bomb Slot. Na segunda parte é necessário acionar as duas Bomb Slots em pouco tempo. Use a Boost Ball para passar pelos vãos mais rapidamente. Deixe o inimigo verde na parte direita da tela. A terceira parte é ainda mais difícil. Deve-se acionar as três Bomb Slots rapidamente. Novamente, deixe o inimigo verde na parte direita da tela e não perca tempo para ir às Bomb Slots

111 - Depois de derrotar a Spider Guardian pegue a Spider Ball. Retorne grudando nos trilhos azuis. Na parte de cima, suba usando a Spider Ball e pegue a Missile Expansion. Voltando à area do portal escaneie a raia (Spider Ball Track). Suba pela raja e vá para a Central Area Transport East. Use a elevador. Hall of Combat Mastery: escaneie o dado (The Final Crusade) e use a raia para ir ao outro lado. Entre na outra raia e faça a "gincana" até o fim para levar a Missile Expansion. Os robôs gigantes podem se ativar; nesse caso, escaneie-os (Ingmasher). Siga pela Minigyro Chamber e Reactor Core



112 - Elimine os Rezbit e entre no canhão. Grude na bola e siga para cima quando a eletricidade recuar. No ponto vermelho, use a Boost Ball para pular para a outra bolinha. Algumas delas são eletrificadas; espere para passar. Continue pelos trilhos e, no final, há uma Energy Tank. Salve se quiser. Siga para a porta com código azul e pegue o mapa na Sanctuary Map Station. Saia da sala a siga: Reactor Access, Power Junction e Sanctuary Entrance. Use a raia magnética para passar para o outro lado. Use a Boost Ball para passar de uma raia para outra. Continue: Temple Transport Access e Transport to Temple Grounds. Use o transportador

Lado da Luz: Temple Grounds/ Great Temple/ Temple Grounds

113 - Faça o caminho: Transport to Sanctuary Fortress, Fortress Transport Access, GFMC Compound, Sacred Bridge, Sacred Path e Temple Transport A. Pegue o transportador. Continue: Temple Transport A, Transport A Access, Temple Sanctuary, Transport C Access e Temple Transport C. Entre no transportador.Siga: Temple Transport C, Meeting Grounds, Hall of Eyes, Path of Eyes, Torvus Transport Access e Transport to Torvus Bog. Use o transportador

Lado da Luz: Torvus Bog

114 - Prossiga: Transport to Temple Grounds, Temple Transport Access, Torvus Lagoon, Portal Chamber, Great Bridge, Temple Access, Torvus Temple, Underground Transport, Hydrodynamo Station, Hydrodynamo Shaft e Main Hydrochamber. Use a raia magnética e entre no portal

Lado Negro: Dark Torvus Bog

115 - Undertemple: escaneie o chefe (Power Bomb Guardian). Use as raias magnéticas para chegar aos Bomb Slots. Use Boost Ball e bombas para pular de uma trilha a outra. Acione primeiro as Slots mais longes. Faça tudo meio rápido para que as bombas não te atinja. Depois de derrotar o chefe, use as raias e pegue a Power Bomb. Abra a porta amarela com a arma. Siga pela Undertemple Access, Undertemple Shaft (salve se quiser), Crypt Tunnel e Crypt. Entre no portal

Lado da Luz: Torvus Bog

116 - Gathering Hall: use a Power Bomb na rachadura e no objeto abaixo. Use a piscina como half-pipe e grude nas raias magnéticas na parte de cima. Siga o caminho até chegar a Bomb Slot e acione a. Faça isso dos dois lados. Use a Grapple Beam na nova plataforma e vá para onde está Missile Expansion. Use o canhão a vá para a porta branca. Continue: Gathering Access, Hydrodynamo Station, Underground Transport, Torvus Temple, Temple Access, Great Bridge, Portal chamber, Torvus Lagoon, Temple Transport Access e Transport to Temple Grounds. Pegue o transportador

Lado da Luz: Temple Grounds

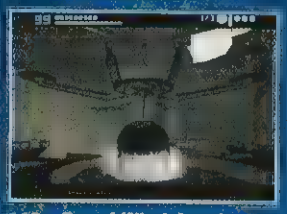
117 - Faça a rota: Transport to Torvus Bog, Torvus Transport Access, Path of Eyes, Windchamber Gateway (abra porta amarela) e Grand Windchamber. Enfrente os piratas e entre no portal.

Lado Negro: Sky Temple Grounds

118 - Ing Windchamber:

acione a Spinner até que a peça fique com brilho amarelo. Entre no canhão e faça isso com todas as quatro Spinner. Depois, use a Seeker Missile em todos os anéis. Entre de nova nas Spinner para alinhar os anéis fazendo os brilhar em azul. Mande Seeker Missile. Use o portal

Lado da Luz: Temple Grounds



119 - Grand Windchamber: entre no canhão e pegue a Sunburst. Detone os piratas e saia pela porta azul. Continue pela Windchamber Tunnel, GFMC Compound, Fortress Transport Access e Transport to Sanctuary Fortress

Lado da Luz: Sanctuary Fortress

120A/120B - Sala da Temple Transport Access e siga para a Sanctuary Entrance. Use a trilha magnética e siga para o outro lado. Use a Power Bomb no vidro rachado e escaneie o terminal no andar de cima. Desça e use canhão. Vá para o topo e use o canhão e destrua os três pontos das fotos. Na área aberta escaneie o dado (Twilight) e vá pela trilha. Escaneie o corpo (S-Jrs' Testament) e use o canhão Pegue a Power Bomb Expansion. Siga para a Power Junction e Reactor Access. Detone as Ingmasher (escaneie) usando super mísseis em suas costas

Continue pela Reactor Core, Minigyro Chamber, Hall of Combat Mastery e Central Area Transport East. Pegue o elevador e siga Dynamo Works, Dynamo Access e Main Gyro Chamber

121 - Passe o portão e pegue o elevador que sobe. Use a Power Bomb nos objetos e faça aparecer uma Bomb Slot. Alinhe os painéis com os lasers coloridos e acione a segunda Bomb Slot. Antes de seguir pelo anel, salve. Há um chefe adiante. Grude na trilha e acione a Boost Ball em direção ao vidro rachado. Abra a porta amarela. Na Checkpoint Station, fique em frente a porta para que abra. Vá para a Aerie Transport Station

122 - Aerie Access: escaneie o chefe (Dark Samus 2). Atire na inimiga até que o elevador pare. Aerie: os ataques de Dark Samus 2 são quase idênticos aos do encontro anterior. Use super mísseis e desvie do ataques da Morph Ball. Se sumir, use a Dark Visor. Não atire quando ela acionar o escudo. Use tiros carregados depois do ataque tipo meteoro. Depois de derrotá-la saia pelo buraco na janela e siga o caminho até o portal

Lado Negro: Ing Hive

123 - Hive Summit: siga o caminho até a trilha magnética e entre no prédio. Acione a Spinner até travar a estrutura. Use a raia magnética e volte pelo portal

Lado da Luz: Sanctuary Fortress

124 - Pegue a Echo Visor. Use a e destrua todos os três emissores de ondas. Use o elevador. Siga pela Aerie Transport Station e Chackpoint Station. Acione a Echo Visor e acabe com o emissor. Continue pela Main Gyro Chamber desça pela área central e escaneie o dado azul (Shattered Hope). Prossiga: Dynamo Access, Dynamo Works, Central Area Transport East e Hall of Combat Mastery. Acione o portal

Lado Negro: Ing Hive

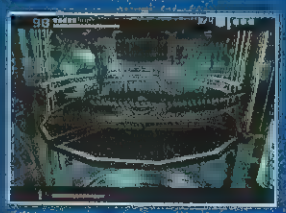
125 - Culling Chamber: ache as trilhas magnéticas e siga até o local da Dark Temple Key. Use a bomba para detonar o obstáculo. Volte pelo portal

Lado da Luz: Sanctuary Fortress Lado Negro: Ing Hive

126 - Continue: Hall of Combat Mastery, Minigyro Chamber, Reactor Core e Transit Station. Use a Power Bomb no vidro rachado e entre no portal. Na Hive Portal Chamber escaneie o Dark Ingmasher. Continue seguindo pelos portais até chegar no Lado da Luz, na parte de cima onde tem uma trilha magnética. Siga-a para pegar a Power Bomb Expansion. Volte o caminho para a parte central e siga para a porta azul e vá para a Main Research

Lado da Luz: Agon Wastes

127 - Main Research: escaneie o dispositivo dentro do grande tubo (Caretaker Class Drone) e o dado (Torvus Falls). Pegue a trilha magnética perto do dado para, no final, pegar uma Missile Expansion. Use a Echo Vision e detone os emissores. Entre no portal. Na Staging Area detone os inimigos e os emissores. Entre no tubo central com a Morph Ball e entre no portal



128 - Main Research: suba pelas trilhas magnéticas e use a Boost Ball no alto. Depois que o dispositivo descer, use a bomba e fique na trilha em forma de anel. Use a Boost Ball para atingir a parte brilhante. Feito isso três vezes, detone a parte central. Use a raia para subir e enfrente o chefe novamente. Desta vez há vãos entre as trilhas. Use a mesma estratégia e use a Boost Ball se estiver encurralado pelo vão e o ataque inimigo. Se cair, use a bomba e volte rapidamente para o anel. A terceira parte tem mais falhas na trilha. Continue com a mesma estratégia e acabe com o Drone. Saia pela porta azul

129 - Central Area Transport West: detone os emissores e use o canhão. Em cima, desça para a parte central e pegue o buraco da esquerda com a Morph Ball. Depois caia pela direita e direita novamente para pegar a Missile Expansion. Retorne ao topo pelo canhão e saia pela porta. Na Watch Station pegue as

Detonado

Metroid Prime 2: Echoes

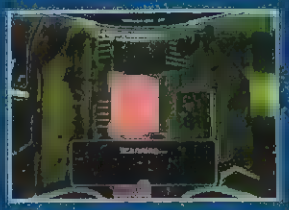
plataformas giratórias para ir ao outro lado. Há um dado num dos cantos, escaneie-o (Sanctuary falls). Saia pela porta branca. Na Watch Station Access pegue a Energy Tank e escaneie o terminal. Volte pela mesma porta

130 - Watch Station: pegue a trilha magnética e siga o caminho. Na parte rotatória, acione a bomba quando passar pelo marcador vermelho. Assim, você consegue passar para o próximo ponto. No local onde se concentra a trilha há dois caminhos. Um deles leva para a Bomb Slot, que abre o acesso no portal. O outro, pela esquerda, leva a um tubo na parte superior contendo uma Beam Ammo Expansion. Note que é necessário ir para o fundo da tela para pegar o item. Feito isso, acesse o portal

Lado Negro: Ing Hive

131 - Na Aerial Training Site mate os piratas e saia pela porta azul. Na Judgement Drop detone os inimigos e use os ganchos para ir para o outro lado. Use a plataforma lateral para chegar na parte de baixo da plataforma central. Entre no portal

Lado da Luz: Sanctuary Fortress



132 - Grand Abyss: pule para a plataforma da direita e vá para o andar de cima. Siga para a esquerda e pegue a porta azul. Na Vault derrote os inimigos e siga para o compartimento central. Dê a volta por trás e desça. Escaneie o terminal e atravesse a ponte. Entre no portal

Lado Negro: Ing Hive/Lado da Luz: Sanctuary Fortress

133 - Vault Attack Portal: escaneie e derrote as Dark War Wasp. Use a Grapple Beam e atravesse rapidamente o local. Ative o portal e entre. Na Vault detone os inimigos e acione as quatro Spinner sobre as plataformas. Retorne pelo porta. Novamente, atravesse a Vault Attack Portal pelos ganchos. Mas cuide dos inimigos antes. Entre no portal do outro lado

Lado da Luz: Sanctuary Fortress

134 - Vault: siga para a parte central e acione Bomb Slot. Pegue o item Screw Attack e use-o para chegar na porta azul, logo em cima do portal. Siga: Grand Abyss (use Screw Attack), Watch Station, Central Area Transport West e Main Research. Entre no portal

Lado Negro: Ing Hive

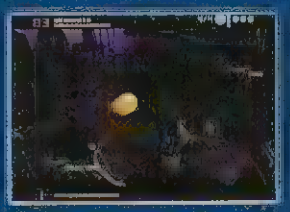
135 - Staging Area: saia pela porta azul. Central Hive West Transport: escaneie a parede (Wall Jump Surface). Use a Screw Attack na parede e vá subindo usando a parede como apoio para os saltos seguintes. Aperte o botão de pulo toda vez que encostar na parede. Saia pela porta azul. Aerial Training Site: pegue a Dark Temple Key e escaneie o terminal. Siga para o portal e dê um Screw Attack na parede para pegar a Missile Expansion. Entre no portal

Lado da Luz: Sanctuary Fortress

136 - Faça o caminho: Watch Station, Watch Station Access, Main Gyro Chamber, Dynamo Access e Dynamo Works. Entre no portal

Lado Negro: Ing Hive

137 - Siga para Hive Dynamo Access, use a Echo Visor e detone os emissores de onda. Use a porta. Na Hive Gyro Chamber, grude no dispositivo central, que tem vários tentáculos, e vá para o topo, onde tem uma Dark Temple Key. Use a Boost Ball para pegar. Desta sala é possível acessar uma Save Station (porta vermelha), uma Ammo Station (logo acima da porta do save) e a Hive Temple Access. É bom salvar pois o chefe é meio complicado. Use as chaves na Hive Temple Access



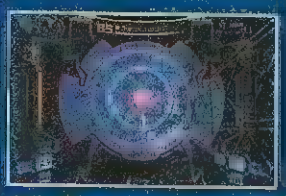
138 - Hive Temple: enfrente o chefe, Quadraxis. Escaneie-o. Mire numa das pernas e mande um super míssil quando estiver azul. Ao detonar cada uma delas, recolha os itens. Alguns ataques só podem ser desviados com a Boost Ball. Detonado as quatro pernas, escaneie o corpo (Damaged Quadraxis) e a cabeça (Shielded Head Module). Use a Echo Visor e mande super mísseis na antena do corpo. Escaneie a cabeça, agora tonta (Stunned Head Module). Com a Echo Visor, mande super mísseis nas antenas. Ao destruir cada uma delas, a antena do corpo é reconstruída, portanto, detone-a. Depois de acabar com as três antenas da cabeça, escaneie a última forma (Final Head Module). Com a visão normal, acerte tiros, super mísseis de preferência. Quando a máquina ficar desorientada veja a direção onde está indo e suba pelas trilhas magnéticas da perna do robô. Espere a cabeça chegar perto e use a Boost Ball para grudar na cabeça. Acione uma bomba no orifício. Repita a operação mais uma vez. Pegue a Annihilator Beam

139 - Saia pela porta cinza da mesma direção da porta azul. Siga pela Hive Controller Access e Hive Controller Energy. Retire a energia. Volte à Hive Temple siga pela outra porta cinza. Temple Security Access: escaneie a Ingworm e passe rolando pelo perigo. Aerial Training Site: energize o cristal e a névoa com a Annihilator Beam e escaneie-os (Super Beacon e Super Crystal). Siga pelo o portal

Lado da Luz: Sanctuary Fortress

140 - Da Watch Station, saia pela porta azul. Na Sentinel Path acabe com o inimigo usando a Seeker Missile nos dois braços. Acione a Echo Visor e acerte o centro da porta com a Annihilator Beam. Reproduza o som (acerte direita, direita, esquerda e direita). Pegue a Missile Expansion. Siga para o outro lado. Continue pela Sanctuary Temple, Controller Access, Sanctuary Energy Controller (transfira a energia), Controller Access e Sanctuary Temple, Workers Path, Dynamo Works (saia pela porta amarela) e Dynamo Storage. Entre no portal.

Lado Negro: Ing Hive



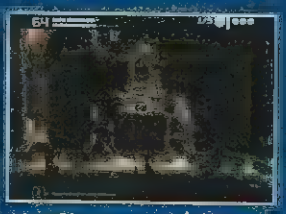
141 - Siga para a Hive Dynamo Works e use a trilha magnética e as esferas para chegar ao outro lado. Acione a Dark Visor e dê um tiro no inimigo invisível. Escaneie a Flying Ing Cache e detone-a para pegar a Sky Temple Key. Retorne pelo mesmo portal.

Lado da Luz: Sanctuary Fortress

142 - Dynamo Works: saia pelo local onde pegou a Missile Expansion antes. Continue pela Dynamo Access e Main Gyro Chamber. Vá para a parte de baixo da área central e acione a Echo Visor. Novamente atire com a Annihilator Beam no centro da porta e reproduza o som (dispositivo mais perto da porta, depois o mais longe e o do meio duas vezes). Use o canhão e pegue a Power Bomb Expansion.

143 - Temple Access: do alto, elimine os Rezbit e acione a Dark Visor e use a Seeker Missile para fazer aparecer o canhão na parte de baixo. Com a Echo Vision, atire no emissor. Rapidamente siga para o canhão e desça para a parte inferior. Pegue a Missile Expansion e acione a Spinner para sair. Use o canhão e volte. Siga Main Gyro Chamber, Dynamo Access, Dynamo Works, Central Area Transport East (pegue elevador), Hall of Combat Mastery, Agon Transport Access e Transport to Agon Wastes. Pegue o transportador.

Lado da Luz: Agon Wastes

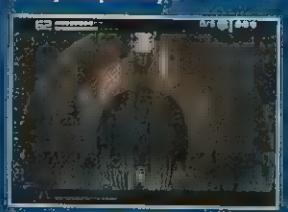


144 - Siga para a Ventilation Area A. Na área da foto, use o salto duplo com a bomba para chegar ao local com uma Missile Expansion. Pegue a saída da esquerda. Na Sandcanyon use a Screw Attack para chegar à plataforma do centro. Use a Power Bomb e pegue a Power Bomb Expansion. Siga para a plataforma oposta e pegue o canhão para sair por onde entrou. De volta à Ventilation Area A, siga para a saída da direita. Na Main Reactor, pegue o caminho da outra raia magnética. Pule de uma raia a outra com a Boost Ball e no fim, exploda o vidro com uma bomba. Saia pela pequena passagem.

145 - Na Sand Processing, use o half-pipe para chegar na parte da direita. Use o túnel e, na sala, escaneie o terminal e acione a Bomb Slot. Retorne e pegue a Missile Expansion. Continue: Save Station C, Ventilation Area B e Bioenergy Production. Acione as plataformas escaneando o terminal e use-as juntamente com a Screw Attack para alcançar a porta verde. Pegue a Missile Expansion. Prossiga: Bioenergy Production, Security Station A e Biostorage Station. Escaneie os inimigos Metroid Cocoon e Infant Tallon Metroid. Siga: Biostorage Access e Command Center. Pegue o portal.

Lado Negro: Dark Agon Wastes

146 - Vá pela rota Doomed Entry, Oasis Access, Dark Oasis, Hall of Stairs, Save Station 3, Bitter Well e Phazon Site. Pegue a porta cinza e obtenha a Sonic Boom. Continue: Phazon Site, Watering Hole, Feeding Pit, Feeding Pit Access e Doomed Entry. Pegue a porta negra para a Double Path. Na Battleground, não desça. Detone os inimigos e acione a Dark Visor. Use as plataformas invisíveis e vá para o outro lado. Detone o inimigo invisível. Se não o tiver escaneado, atire uma vez e acione o scan. Pegue a SkyTemple Key.



147 - Na Warrior's Walk, acione a Power Bomb no chão perto do primeiro cristal, onde há phazons. Pegue a Missile Expansion e retorne rapidamente. Passe a Judgement Pit e chegue na Junction Site. Suba pela trilha magnética, acione a Bomb Slot e pegue a Missile Expansion. Acione a Bomb Slot novamente e retorne. Passe pela Judgement Pit, Warrior's Walk, Battleground, Double Path, Doomed Entry, Oasis Access e Dark Oasis. Entre no portal.

Lado da Luz: Agon Wastes

148 - Caminhe: Main Reactor, Security Station B, Command Center, Command Center Access, Central Mining Station e Mining Station A. Use a Power Bomb na parede com rachaduras e use o canhão. Grude na trilha e pegue a Missile Expansion no fim. Continue: Temple Access, Agon Temple, Mine Shaft e Mining Station B. Detone, com a Power Bomb, a parede rachada e revele uma porta para a Missile Expansion. Em frente: Mining Station B, Mine Shaft, Agon Temple, Temple Access, Mining Station A, Mining Station Access e Mining Plaza.

149 - Use a Echo Visor e interrompa os três emissores de onda. Siga a luz com a Screw Attack e pegue a Energy Tank. É um pouco difícil acertar o local do pouso. Prossiga: Plaza Access, Transport to Temple Grounds. Use o transportador.

Lado da Luz: Temple Grounds

150 - Siga: Transport to Agon Wastes, Agon Transport Access, Industrial Site, Collapsed Tunnel, Temple Assembly Site e Dynamo Chamber. Detone a grade (GF Gate) com a Power Bomb e as rochas no meio do caminho. Pegue a Power Bomb Expansion. Retorne e vá para a Temple Transport B. Use o transportador.

Metroid Prime 2: Echoes

Lado da Luz: Great Temple

151 - Vá para a Transport B Access e entre no pequeno túnel para pegar a Missile Expansion. Continue: Controller Transport e Main Energy Controller. Pegue a Light Suit. Entre no teletransporte e escolha o mapa Torvus Bog.

Lado da Luz: Torvus Bog

152 - Pegue a rota: Torvus Energy Controller, Controller Access, Torvus Temple, Underground Tunnel e Torvus Grove. Use a Power Bomb na árvore central, na parte danificada, à esquerda. Ao explodir os dois pontos de apoio, uma Missile Expansion aparecerá. Na Meditation Vista, use a Screw Attack para chegar à plataforma e pegue a Energy Tank. Entre no portal.

Lado Negro: Dark Torvus Bog

153 - Caminhe: Gloom Vista, Poluted Mire, Dark Falls, Dark Forgotten Bridge (entre porta amarela) e Putrid Alcove. Do lado direito do inimigo há rochas frágeis. Use a Power Bomb e pegue a Power Bomb Expansion. Continue pela porta amarela. Na Poisoned Bog entre na água e faça um retorno a esquerda, que dá numa descida. Use a Dark Visor e destrua o inimigo com a Sky Temple Key. Retorne: Putrid Alcove e Dark Forgotten Bridge. Use o portal.

Lado da Luz: Torvus Bog

154 - Siga: Forgotten Bridge, Plaza Access e Torvus Plaza. Mais ao fundo, use a half-pipe e grude na trilha magnética no alto. Siga a trilha até que um inimigo apareça. Detone-o e refaça o caminho. No fim da trilha há um canhão que leva a Energy Tank. Continue: Plaza Access, Forgotten Bridge, Abandoned Worksite e Great Bridge. Use a Power Bomb nas pedras que bloqueiam a entrada do túnel no final da ponte. Pegue a Power Bomb Expansion e exploda também a pedra do outro lado do túnel. Ande: Temple Access, Torvus Temple, Underground Transport, Hydrodynamo Station, Hydrodynamo Shaft e Main Hydrochamber. Use o portal.

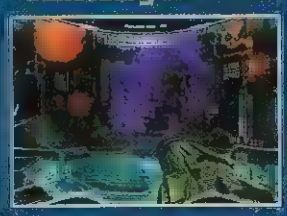
Lado Negro: Dark Torvus Bog

155 - Undertemple: use a Wall Jump Surface próxima ao portal para pegar a Missile Expansion. Use a Screw Attack na parede e salte alternadamente pelos dois lados. Depois use a raia magnética para chegar na parte alta, pule para a ponte e pegue a porta no final. Continue pela Undertemple Access, Undertemple Shaft, Sacrificial Chamber Tunnel, Sacrificial Chamber (use Power Bomb para liberar a porta negra), Undertransit Two e Dungeon. Entre na água na parte de baixo do portal e escaneie a Watchdrone. Atire na Beacon para acender a luz e espantar o Watchdrone. Passe pelo túnel e faça isso novamente mais adiante. Use a Dark Visor e derrote a Flying Ing Cache. Pegue a Sky Temple Key e retorne ao portal.

Lado da Luz: Torvus Bog

156 - Vá para a Transit Tunnel South. Exploda as três Bomb Slots; elas fazem reverter a corrente de ar. Use-as para alcançar a Missile Expansion. Continue: Gathering Hall, Transit Tunnel West e Training Chamber. Use o salto duplo para passar pela grade e use a trilha magnética para chegar à estátua. Acione a Bomb Slot e pegue a Missile Expansion e a saída por trás da estátua. Siga pela Fortress Transport Access e Transport to Sanctuary Fortress. Use o transportador.

Lado da Luz: Sanctuary Fortress

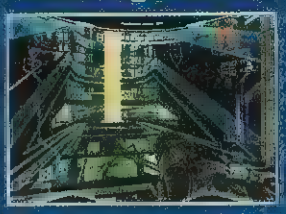


157 - Caminhe: Transport to Torvus Bog, Torvus Transport Access, Main Research, Transit Station, Reactor Core, Minigyro Chamber e Hall of Combat Mastery. Ative o portal.

Lado Negro: Ing Hive

158 - Faça a rota Culling Chamber, Unseen Way (use Screw Attack), Hive Reactor, Hive Reactor Access e Entrance Defense Hall. Escaneie rapidamente a Ing Larva Swarm. Na Hive Entrance use a Screw Attack para chegar ao outro lado, entre na luz amarela e use novamente a Screw Attack para atravessar o abismo de volta. Chegue na parte de cima da plataforma com a porta. Detone o inimigo invisível e pegue a Sky Temple Key. Retorne: Entrance Defense Hall, Hive Reactor Access, Hive Reactor, Unseen Way e Culling Chamber.

Lado da Luz: Sanctuary Fortress



159 - Siga: Hall of Combat Mastery, Minigyro Chamber, Reactor Core e Sanctuary Map Station. Pegue a luz amarela e obtenha a Missile Expansion. Volte e continue pela Reactor Core, Reactor Access, Power Junction, Sanctuary Entrance, Temple Transport Access e Transport to Temple Grounds. Pegue o transportador.

Lado da Luz: Temple Grounds

160 - Na Fortress Transport Access entre na luz amarela para pegar a última Energy Tank. Prossiga pela GFMC Compound, Trooper Security

Station (use Power Bomb no portão), Dynamo Chamber e Temple Assembly Site. Entre no portal

Lado Negro: Sky Temple Grounds

161 - Faça a rota: Plain of Dark Worship, Lake Access e Accursed Lake. Escaneie a Dormant Ingclaw e detone o inimigo invisível para pegar a Sky Temple Key. Retorne: Lake Access e Plain of Dark Worship. Entre no portal

Lado da Luz: Temple Grounds

162 - Ande: Temple Assembly Site, Dynamo Chamber, Communications Area, Trooper Security Station, GFMC Compound, Sacred Bridge e Sacred Path. Entre no portal

Lado Negro: Sky Temple Grounds

163 - Na Profane Path acione a Echo Visor e use a Annihilator Beam na porta. Olhando para a porta atire com a Annihilator Beam nos dispositivos: direita (mais ao fundo), direita (mais em frente), esquerda e direita (mais ao fundo). Pegue a Beam Expansion. Siga pela Phazon Pit e Phazon Grounds. Detone todos os Metroids e use a Screw Attack para chegar ao local isolado e pegar a Missile Expansion. Continue pela Reliquary Access, Reliquary Grounds e Ing Reliquary. Derrote o inimigo invisível e pegue mais uma Sky Temple Key. Retorne: Reliquary Grounds, Reliquary Access, Phazon Grounds, Phazon Pit e Profane Path. Entre no portal

Lado da Luz: Temple Grounds/Great Temple

164 - Siga para a Temple Transport A e peque o transportador. Chegando a Great Temple, siga: Transport A Access, Temple Sanctuary, Controller Transport e Main Energy Controller. Escolha Agon Wastes como destino

Lado da Luz: Agon Wastes

165 - Continue seguindo: Agon Energy Controller, Controller Access, Agon Temple, Sandcanyon, Ventillation Area A, Main Reactor, Security Station B e Command Center. Pegue o transportador

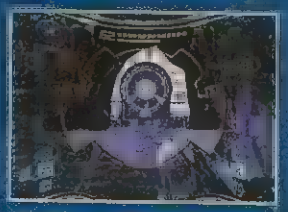
Lado Negro: Dark Agon Wastes

166 - Prossiga: Doomed Entry, Feeding Pit Access e Feeding Pit. Entre na água e encontre uma pequena sala com uma Power Bomb Expansion. Volte pela Feeding Pit Access, Doomed Entry, Oasis Access e Dark Oasis. Destrua a rocha frágil logo em frente com a Power Bomb. Entre na água e detone o inimigo invisível. Entre no portal

Lado da Luz: Agon Wastes/Temple Grounds

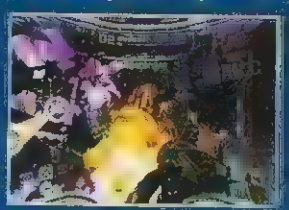
167 - Siga pela Main Reactor, Security Station B, Command Center, Command Center Access, Central Mining Station, Central Station Access, Mining Station A, Mining Station Access, Mining Plaza, Plaza Access e Transport to Temple Grounds. Pegue o transportador. Pegue a rota: transport to Agon Wastes, Agon Transport Access, Industrial Site, Hive Transport Area, Hive Access Tunnel, Landing Site (salve se quiser), Service Access, Meeting Grounds e Hall of Eyes. Entre no portal

Lado Negro: Sky Temple Grounds



168 - Na War Ritual Grounds, use a Dark Visor e a Seeker Missile para abrir a porta com a Missile Expansion. Continue pela Shrine Access e Defiled Shrine. Detone o inimigo invisível e pegue a última Sky Temple Key. Volte para a Shrine Access e entre na porta roxa

169 - Sky Temple Gateway: antes de usar as chaves escaneie o corpo e as nove pilastras. Entre no círculo central e siga para o local da última batalha. Na Sky Temple Energy Controller tem uma Save Station. Tenha muita munição para os últimos chefes. Use a Screw Attack para chegar na porta do outro lado e na Sanctum Access use a Wall Jump Surface para subir



170 - Sanctum: enfrente a Emperor Ing. Escaneie o corpo (Emperor Ing Body) e a cabeça (Emperor Ing Head). Acerte os tentáculos (a Annihilator Beam faz bom estrago) e o olho será revelado (Emperor Ing Eye). Mande um super míssil no meio da abertura para danificar o chefe. Desvie lateralmente o laser. Repita a operação até tirar toda energia. Depois, é hora de enfrentar o formato de casulo (Emperor Ing Chrysalis): escaneie. Use a Spider Ball e grude no casulo. Coloque bombas nos locais onde saem tentáculos. Uma fumaça indica o momento que eles sairão. Aproveite e fique detonando os inimigos (Inglettes) para ganhar energia e munição. Mas não fique muito tempo, pois o gás pode chegar até o alto. Depois de destruir todos os tentáculos é hora de encarar a última forma (Mutated Emperor Ing). Escaneie-o. Acerte super mísseis em sua boca para mudar a cor do núcleo. Se o núcleo ficar branco use a Dark Beam; se ficar preto, use a Light Beam. A Annihilator Beam funciona bem em ambos os casos. Não desperdice munição atirando quando a boca do chefe estiver fechada. Mate os inimigos que eventualmente saem de sua boca para ganhar itens

171 - A contagem regressiva começará. Use a plataforma e saia da sala. Retorne pela Sanctum Access e Sky Temple Energy Controller. Entre no transportador. Enfrente Dark Samus pela última vez: Escaneie a forma 3 e desvie do laser azul. Quando ele sumir, use a Echo Visor e atire com Annihilator Beam. Depois de uma outra transformação, escaneie a forma Dark Samus 4. Comece a carregar a Power Beam quando o inimigo estiver dentro da redoma. Se ela soltar partículas azuis, corra para elas e grude-as em seu tiro. A Power Beam ficará azul e solte-a no chefe. Se for um outro tiro, desvie rapidamente. Se o inimigo descer, mande um super míssil para ela criar a redoma novamente. Continue até acabar com a raça de Dark Samus e salvar o planeta Aether

Flashback

Gran Turismo:

um marco na história dos jogos de corrida

Gran Turismo é uma palavra italiana e significa grande turismo, e designa provas de corrida de longa duração como a Le Mans, que dura 24 horas. Também se refere aos carros potentes, e resistentes, que participam dessas corridas como a Porche 911 GT3. Aliás, os carros modelos de Turismo possuem a incrição GT no nome. Nos videogames, o nome foi usado para uma obra que foi divisor de águas do gênero. Tradicionalmente, os jogos de corrida foram os protagonistas das revoluções tecnológica do mundo dos videogames. Jogos como **Pole Position**, um dos primeiros jogos de corrida para arcade; **Winning Run**, também para arcade, usou gráficos poligonais; e **Ridge Racer** proporcionou um salto de qualidade estupendo. Voltando ao **Gran Turismo**, a revolução foi em nível filosófico, apesar de ser magnífica tecnicamente. O jogo nasceu da cabeça de Kazunori Yamauchi, fanático por automobilismo. Ele trabalhava na Sony e fez jogos como **Motortoon Grandprix**. A filosofia de **Gran Turismo**, lançado em 1997, foi a de levar o realismo às últimas conseqüências, como denuncia o slogan ("The Real Driving Simulator"). Ainda que não houvesse sistema de danos, o jogo chamou a atenção pelos gráficos superiores, em especial no replay, mas principalmente pela jogabilidade. Com velocidade e dirigibilidade compatíveis com carros de verdade, **Gran Turismo** foi bem recebido por crítica e público. Aliás, o fato de o jogo possui carros de verdade, uma novidade a época, aumentou ainda mais o charme do jogo. Depois do sucesso do primeiro jogo, Yamauchi fundou um estúdio próprio, a Poliphony Digital. A série sempre primou por usar a máxima capacidade dos consoles e essa tradição continuou em **Gran Turismo 2** e foi claramente visível em **Gran Tursimo 3: A-Spec**. Agora, com **Gran Turismo 4**, que eleva ainda mais o nome da série. Só que dessa vez, haverá competidores à altura como o **Forza Motorsport** da Microsoft e o **Enthusia Professional Racing** da Konami. A disputa é boa.

1997

Gran Turismo - PlayStation,

Um dos primeiros jogos a usar o controle Dual Shock, conta com 100 carros e pouco mais de 11 pistas.

1999

Gran Turismo 2 - PlayStation

Aumentou o volume de dados para 500 carros, 20 pistas e 60 provas de licença. Possui também corridas de rali.

2001

Gran Turismo 3: A-Spec - PlayStation 2

O realismo aumentou ainda mais utilizando um engine de física mais complexo. São cerca de 200 modelos de carros bem variados.

2003

Gran Turismo 4: Prologue - PlayStation 2

Uma versão prévia de um dos jogos mais aguardados da época. Possui um modo em que se aprende técnicas de direção.

2004

Gran Turismo 4 - PlayStation 2

Quase 500 carros de todas as épocas e diversos modos de jogos tornam essa versão a mais completa de todos os tempos.

EDITORA OPTION

SUPER GAMEPOWER

ANO 11 - Nº 119

REDAÇÃO

Editora
Karen Colosso
karen@sgponline.com.br

Arte
Editora Option Studio

Assistente Editorial
Akira Suzuki

Assistente
Talita Teixeira

Colaboradores
Danilo Barbosa Gomes (jogos).

PUBLICIDADE

Profit Comunicação
Luiz Fernando
(0xx11) 5579-1370

Editora Option Ltda.

TODOS OS ARTIGOS E ANÚNCIOS AQUI PUBLICADOS SÃO DE RESPONSABILIDADE DE SEUS AUTORES. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. PROIBIDA A CÓPIA OU REPRODUÇÃO (PARCIAL OU INTEGRAL) DAS MATÉRIAS, TRANSCRIÇÕES E FOTOS AQUI PUBLICADAS.

A REVISTA *SUPERGAMEPOWER* ESTÁ SENDO EDITADA PELA EDITORA OPTION, SOB LICENÇA DA EDITORA NOVA CULTURAL.

P O O L
e d i t o r a

Conselheira
Lúcia Machado

Conselho de Jornaleiros
José Antônio Mantovani,
Ruy Mendonça e Waldir Amado

Publicidade e Novos Negócios
Alessandra Machado
(Lelê) lele@lmx.com.br
Lilian Neves - lilian@lmx.com.br

Impressão: Plural Gráfica

Distribuição: Dinap
Publicação Mensal
Distribuição Nacional
Central de Atendimento
(11) 3865.3832

Pool Editora, uma Empresa
do Grupo LM&X

Rua Cardoso de Almeida, 60 cj. 162
Tel. 11 3865-4949
Perdizes São Paulo SP 05013.000
pooleditora@lmx.com.br
LM&X Ltda.

SUPER GAMEPOWER

Próxima Edição

Muito Terror!!! Resident Evil 4 para GameCube detonadíssimo no próximo mês. Vai ficar aí sentado?

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

Da Edição nº 91, em diante, peça os exemplares pelo telefone (011) 6335-3080

EDIÇÃO 118

Need For Speed Underground 2, SpongeBob Square Pants Movies (PS2, XBOX, GC e PC); The Lord of the Rings: The Thirds Age (PS2, XBOX, GBA e GC); Dead or Alive Ultimate (XBOX); Ace Combate 5: The Unsung War, Inuyasha: The Secret of the Cursed Mask, Killzone, Dragon Ball: Budokai 3 (PS2); Kingdom Hearts: Chain of Memories, The Legend of Zelda: The Minish Cap (GBA).

EDIÇÃO 117

Pro Evolution Soccer 4 (PS2 e XBOX); Def Jam Fight for NY (PS2, CUBE e XBOX); Mortal Kombat Deception (PS2 e XBOX); Halo 2 (XBOX); Crash TwinSanity (PS2 e XBOX); BloodRayne 2 (PS2 e XBOX); Fifa Soccer 2005 (PS2, CUBE, XBOX e PC); Shadow Hearts: Covenant (PS2); Naruto: Narutime Hero 2 (PS2); Shark Tale(PS2, CUBE, XBOX e PC)

EDIÇÃO 116

Burnout 3: Takedown (PS2 e XBOX); Sly 2: Band of Thieves (PS2); Pokémon Fire Red/Green Leaf (GBA); Street Racing Syndicate (PS2, CUBE, XBOX e PC); Star Wars: Battlefront (PS2, XBOX e PC); Conflict: Vietnam (PS2, XBOX e PC); Kingdom Under Fire: The Crusaders (PS2, XBOX e PC); Test Drive: Eve Of Destruction (PS2, XBOX e PC)

EDIÇÃO 115

ShellShock: Nam '67 (PS2, XBOX e PC); NCAA Football 2005 (PS2, XBOX e Cube); NFL ESPN 2005 (PS2 e XBOX); RockMan X: Command (PS2 e Cube); MissionWinning Eleven 8(PS2); Viewtiful Joe(PS2); Tenchu Kurenai (PS2); Gradius V (PS2); Tales of Symphonia (Cube); Catwoman (GBA); Silent Hill 4: The Room (XBOX); Sudeki (XBOX);

EDIÇÃO 114

Obscure (PS2, XBOX e PC); Powerdrome, Shodown: Legends of Wrestling (PS2 e XBOX); Mega Man: Anniversary Collection, Ribbit King (PS2 e Cube); Indy Car Series 2005 (PS2 e XBOX); Athenas 2004, MC Farlame's Monsters (PS2); ShadowsOps: Red Mercury (XBOX), Chash Bandicoot: Ripto's Rampage, Spyro Orange: The Cortex Conspiracy, (GBA)

EDIÇÃO 113

Spider-Man 2 (PS2, XBOX, PC, Cube e GBA); Thief: Deadly Shadows e Full Spectrum Warrior (XBOX e PC); Driv3r (PS2 e XBOX); Splinter Cell: Pandora Tomorrow (PS2 e Cube); The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay (XBOX); Silent Hill 4 (PS2); The Legend of Zelda: For Swords Adventures (Cube); Mario Vs Donkey e Sonic Advance 3 (GBA)

DETONADOS

Edição 118 - Metal Gear Solid 3: Snake Eater(PS2); Grand Thef Auto: San Andreas (PS2); Prince Of Persia: Warrior Within(PS2, GC, Xbox e PC)

Edição 117 - Tony Hawk's Underground 2 (PS2, GC, Xbox e PC); SI2: Band of Thieves (PS2)

Edição 116 - Resident Evil: Outbreak File 2 (PS2); MegaMan X: Command Mission (PS2 e GC)

Edição 115 - Mulher-Gato (PS2, GC e Xbox); Final Fantasy I (PlayStation e GBA); Final Fantasy II (PlayStation e GBA)

Edição 114 - Silent Hill 4: The Room (PS2); Spider-Man 2 (PS2, GC e Xbox) e Splinter Cell: Pandora Tomorrow (PS2, GC, Xbox e PC)

Edição 113 - Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban (PS2, GC e Xbox) e Shrek 2 (PS2, GC, Xbox e PC)

Edição 112 - Pokémon Colosseum (GC) e Human: Contracts (PS2, Xbox e PC)

Edição 111 - Ninja Gaiden (Xbox), James Bond 007: Everything or Nothing (PS2, GC e Xbox)

Edição 110 - Onimusha 3 (PS2), Sonic Heroes (PS2, GC e Xbox), I-Ninja (PS2, GC, Xbox e PC)

Edição 109 - Fatal Frame II (PS2), Beyond Good & Evil (PS2, GC, Xbox, PC)

Shopping SGP

Coloque o seu anúncio com preços promocionais. Se você não tem o seu módulo, nós montamos. Ligue e consulte!

Novo tel.: 0xx11 6335-3080

VIENA GAMES
TUDO EM VIDEOGAMES
SEDEX PARA TODO O BRASIL
FINANCIAMOS EM ATÉ 15 VEZES (CHEQUE OU CARNÊ)
Av. XV de Novembro, 386
Centro - Ferraz de Vasconcelos - SP
TEL. (0XX11) 4674-5850 - 4676-1396

PLANET GAMES
• Todos os consoles e acessórios
• Assistência técnica
• Despachamos via Sedex para todo Brasil
Financiamos em até 12x no cheque ou cartão
Compre através do site
www.planetshopping.com.br
contato@planetshopping.com.br
Fone:(11) 6987-2641/6949-5195
Av. Mendes da Rocha, 95 - Vila Sabrina - São Paulo - SP

ROCK LASER Games
Assistência Técnica Especializada
www.rocklaser.com.br
Aparelhos e Acessórios Novos e Seminovos
Sedex para Todo o Brasil
✓ Compra
✓ Vende
✓ Troca
✓ Financia
Atacado e Varejo
Aceitamos todos os cartões de crédito e pagamentos em cheque
Av. Guilherme Cotching, 1808 - Vl.Maria
Tels: (11) 6954.4332 / 6631.9979

CRAZY GAMES
LAN HOUSE - INTERNET
Venda e Locação de Games
Mais de 400 jogos de PS2 e GameCube para locação
Av. Miguel Estéfano, 240 - Saúde - SP
a uma quadra do Metrô Saúde
Tels.: (0xx11) 578-6353 - 5072-6847

SETGAMES
PS2 XBOX
R. Min. Jesuíno Cardoso
Nº 498 - Vila Olímpia
FONE: (0XX11) 3842-7185

WONDER GAMES
Compra, venda e troca
Venda de console, jogos e acessórios em geral
PS2 - PSOne - GameBoy Advanced
Super Nintendo - Nintendo 64
Gameboy Color - Xbox
ENTREGAMOS VIA SEDEX
Assistência Técnica
Destravamento: PS2 - PSOne - Xbox - Saturn
Aceitamos todos os cartões de crédito e parcelamos em até 12 vezes pelo cartão e até 15 vezes pela financeira
R. José Bonifácio, 286 - Largo São Francisco
Fone: (11) 3106-2612 - Centro - SP
Rua São Bento, 43 - Loja 22 - Fone/Fax (11) 3105-2797

KARATE
DE COMBATE SEIWAKAI
Aulas de Karate e Kick-Boxing Ministradas pelo Prof. Edivan Souto Vice Campeão Mundial de Categorias e Campeão Internacional
NOVO ENDEREÇO
Av. Pedro Bueno, 1254 - Aeroporto
Fone.: (011)5031-0874

Butica Games

Assistência Técnica Especializada

Vendas de games novos e semi-novos
acessórios p/ todos os games

COMPRA • VENDE • TROCA • FINANCIA

Destravamentos, unidade
Ótica p/ Play 1 e 2 e XBox.

Sedex para Todo o Brasil

- Locações de jogos em geral.
- Salão de jogos c/ todos os games do momento.
- Aceitamos cartões de crédito e pagamentos em cheques.

Atacado e Varejo

Tels: (11) 6244-5392

Av. Antonello da Messina, 859 - Vila Paulistana

ELETROMÍL

Assistência Técnica Especializada

"A maior e melhor loja de ass. técnica do Brasil!"

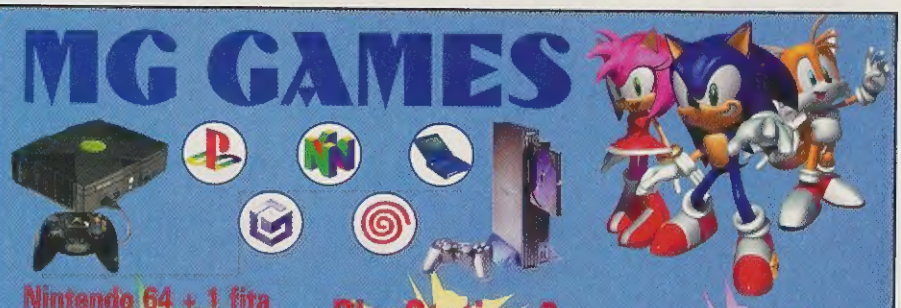
Desbloqueio de PS2 e Xbox feito na hora, com os melhores chips

>PS2<

>XBox<

Rua Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
Horário de Func. seg. a sex. 08h30 às 18h00 e sáb. 08h30 às 17h00
Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 - 3362-2308 - 3337-5557 - 3362-2309

MG GAMES



Nintendo 64 + 1 fita + Memory Card + Rumble Pack
R$ 140,00

PlayStation 2
Por Apenas
R$ 900,00

1 Super Nintendo c/ 2 controles e 1 fita
R$ 100,00

Jogos para PS1, PS2, fitas para Super Nintendo, Mega Drive.
Preços especiais para lojista sob consulta.
Consulte-nos sobre outros aparelhos, jogos e acessórios.

mggames@ig.com.br

Tel.:(0xx11) 6909-7167

CORREIOS

Despachamos para todo o Brasil

ELET

SEU VIDEOGAME E ACESSÓRIO

www.eletromil

ASSISTÊNCIA TÉCNICA NO LOCAL

AMERICAN EXPRESS

MasterCard MasterCard Electronic Diners Club International

MasterCard Maestro REDE SHOP Maestro

Cheque Eletrônico Banco24Horas

* Sujeito a análise do aparelho

ROMÍL

ENVIAMOS SEDEX

VALEM COMPRA NA ELETROMIL*

games.com.br

Garanta o conserto do seu Vídeo Game com total garantia

Compramos, Vendemos e Trocamos Cd's, Fitas e Cartuchos Novos e Semi-Novos Originais!!!

PROMOÇÃO* DO MÊS!!!

Troca de leitor original do PSOne
Por Apenas **R$ 120,00**

Memory Card Original
R$ 67,50!
(estoque limitado)

Controle do PS2 Original
Por Apenas **R$ 59,50**
(estoque limitado)

Troca de leitor original do PS2
Por Apenas **R$ 320,00**

Bolsa para PlayStation 2
R$ 29,50!
(estoque limitado)

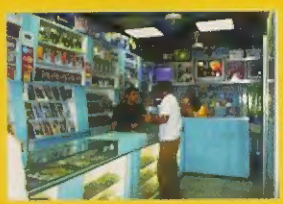
Moden + Jogo Original
Por Apenas **R$ 79,50!**
(estoque limitado)

*Promoção do mês válida para pagamento em dinheiro

R. Sta. Ifigênia, 348 - 1º and. - CEP 01207-001 - Centro - SP
Aberta de seg. a sex. 8:30 às 18:00H e sáb. 8:00 às 17:00H
Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 - 3362-2308 - 3337-5557 - 3362-2309 - 3337-0158

Ary Victor Eletrônica Ltda.

ARY GAMES



VENDEMOS

TROCAMOS

CONSERTAMOS

APARELHOS E ACESSÓRIOS

VENHA CONFERIR

O QUE HÁ DE MELHOR EM VIDEO GAMES

Tels.: (21) 2671-8601 // 2782-2068

Cheque e Cartão em 6x s/ juros / Também fazemos crediário

VISA Electron · Maestro · Cheque Eletrônico Banco24Horas · Losango · MasterCard Maestro · MasterCard Eletronic · REDE SHOP · American Express · BANCO REAL ABN AMRO · Diners Club International

Rua Mariano Sendra dos Santos, s/nº Qd. 05, Lj. 02
Shopping Center Caxias - Cep. 25010-080 - D. Caxias - RJ